Belgien bfr 162,- Dänemark dkr 31,- Frankreich FF 26,50 Griechenland Dr 1200,- Italien Lit 7.700 Luxemburg Lfr 162,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 58,- Schweiz sfr 7,50 Spanien ptas 650,-

PC Games Disc & Mag

COMPUTEC VERLAG
2/95
DM 7.50



Benchmark für 1995



Wing Commander 3

Das Spiel des Monats

Reingezockt

Dark Forces

Doom 3 von LucasArts

Der Schnäppchenführer

Budget Software

Spiele zu Tiefstpreisen

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

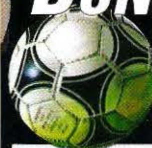
ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

COVERDISK

B. C. RACERS

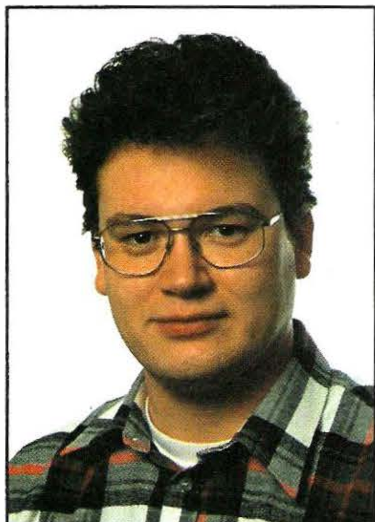
Das turboschnelle 3D-Rennen für einen und zwei Spieler!

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK BUGFIX



Entfernt alle Fehler aus BMH!

386 • VGA • JOYSTICK



WHAT'S UP?

Wing Commander 3 machte uns in diesem Monat schwer zu schaffen. Die reviewfähige Beta-Version erreichte uns erst drei Tage vor Redaktionsschluß, so daß die Zeit für den Testbericht denkbar knapp wurde. Thomas Borovskis nahm sich Origins Hoffnungsträger zur Brust und erhielt knapp 36 Stunden später den Spitznamen „Wing Commander" zugesprochen - er hatte es geschafft, in der kurzen Zeit bis zur letzten Mission vorzustoßen. Seine Bilanz über den multimedialen Kampf gegen die Kilrathis lesen Sie ab Seite 34! Im direkten Zusammenhang mit dem Testartikel finden Sie auf Seite 22 ein bombastisches Gewinnspiel, bei dem es Preise im Gesamtwert von DM 25.000,- zu gewinnen gibt. Unter anderem eine Reise nach Moskau mit Flug in einem echten Jet, zwei Reisen in die Vereinigten Staaten mit DM 500,- Taschengeld und jede Menge Trostpreise!

Ein Spiel ähnlicher Güteklasse hätte Wing Commander fast den Titel „Spiel des Monats" gekostet. Die Rede ist natürlich von Cyberia, das wir schon in Augabe 1/95 kurz vorstellen konnten. Dieser interaktive Spielfilm entpuppte sich als echter Motivationshammer und legte drei Tage lang die gesamte Redaktion lahm. So müssen (Spiel)-Filme von CD-ROM aussehen! Anstatt der meist billig produzierten Filmchen mit starrer Kameraperspektive und zweitklassigen Schauspielern (wo ist bitte die Kamera?), bietet Cyberia knackige, gerenderte Grafiken, die bei anderen Produkten nur als Intro oder Zwischensequenz präsentiert werden.

Petra Maueröder widmete sich diesmal dem immer interessanter werdenden Thema Budget Software. Immer attraktivere Titel beleben hier den Markt und machen für viele den Schritt bestimmt leichter, der Illegalität Auf Wiedersehen zu sagen. Wer hätte schon gedacht, daß knapp ein Jahr nach Erscheinen Ultima VII für unter DM 50,- zu haben sein wird? Oder Formula One Grand Prix von MicroProse für DM 49,95? Die Anzahl der ehemaligen Vollpreisspiele, die nun zu Dumpingpreisen verscherbelt werden, liest sich beeindruckend. Ab Seite 26 finden auch Sie vielleicht den einen oder anderen Titel, den Sie schon immer haben wollten oder der in Ihrer Softwaresammlung noch fehlt. Neben Wing Commander 3 und Cyberia hielt uns natürlich Dark Forces in Atem. Bei einem kurzen Besuch in Kaarst führte uns der deutsche Distributor für LucasArts-Produkte die neue Referenz unter den 3D-Actionspielen vor. In puncto Grafik, Optionsvielfalt und Atmosphäre - was ist schon besser als Star Wars - steckt Dark Forces jeden Konkurrenten in die Tasche. Angesichts der hohen Produktqualität bleibt abzuwarten, welche Steigerungen sich die Hersteller in Zukunft einfallen lassen. Vielleicht ein echtes Movie-Action-Game mit einem digitalisierten Arnold Schwarzenegger?

Ab dieser Ausgabe bieten wir Ihnen einen ganz besonderen Service an: bei ollen Gewinnspielen und den Lesercharts gibt es jetzt zur obligatorischen Postkarte eine echte Alternative. Sie können uns auch telefonisch benachrichtigen. Die Nummern finden Sie auf den entsprechenden Seiten. Dieser Service ist leider nicht ganz kostenlos, aber wenn man als kühler Rechner die Kosten für ein Telefonat mit dem Preis einer Postkarte vergleicht, erhält man ein Ergebnis zugunsten der telefonischen Abwicklung. Außerdem wird dabei eine Menge Zeit gespart und wir können sowohl Gewinnspiele als auch die Lesercharts, bei denen es jetzt übrigens auch etwas zu gewinnen gibt, noch schneller bearbeiten bzw. auswerten.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Diskette oder CD-ROM?

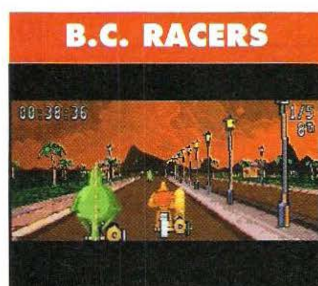
Sie werden es sicherlich bemerkt haben: seit Ausgabe 1/95 können Sie sich beim Kauf der PC Games zwischen drei verschiedenen Versionen entscheiden. Um ein wenig Licht in den entstandenen Versionendschungel zu bringen, werden wir hier in Zukunft alle Alternativen mit Inhalt vorstellen.

mit Diskette

Für DM 7,50 bekommen Sie die PC Games mit Coverdisk. Auf der Diskette befindet sich in diesem Monat ein spielbares Demo des Dinorennens B. C. Racers und der von vielen lang erwartete Bugfix zu Bundesliga Manager Hattrick. Das Magazin unterscheidet sich natürlich nicht von den beiden anderen Varianten.



B.C. RACERS





BMH BUGFIX





mit CD-ROM

Für nur DM 2,- mehr können Sie nun PC Games auch mit CD-ROM erwerben. Auf der Silberscheibe finden Sie Monat für Monat aktuelle Spieledemos, Bugfixes und ausgewählte Shareware. Zu den Highlights der Ausgabe 2/95 gehören natürlich die spielbaren Demos zu U. S. Navy Fighters, Lothar Matthäus Super Soccer und Cyberia, die sich exklusiv auf der PC Games CD-ROM befinden. Außerdem haben wir uns diesmal ausführlich mit dem Thema „Viren" beschäftigt, so daß Sie alle nützlichen Viren-Scanner ebenfalls auf unserer CD-ROM finden.





U.S. NAVY FIGHTERS



CYBERIA



LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER



PC Action







Wer hingegen lieber zusammen mit der PC Games ein echtes Vollpreisspiel erwerben möchte, wird mit Sicherheit bei der PC Action fündig: neben dem Magazin erhalten Sie für DM 19,80 das Topspiel Winzer, eine Handelssimulation rund um einen Weinanbaubetrieb!

INHALT

RUBRIKEN

NOCH FRAGEN?

Die PC Games-Hotline

☎0911/6427762

PREVIEWS

REVIEWS



1994 war das Jahr der 3D-Actionspiele. Was id Software eindrucksvoll vorführte, versuchten viele zu kopieren, aber nur wenige konnten dieses Vorhaben in die Tat umsetzen. In diesem Jahr müssen sich die Doom-Macher allerdings warm anziehen, denn mit Dark Forces ist hochkarätige Konkurrenz aus dem Hause LucasArts im Ansturm. Verbesserte 3D-Engine, atemberaubende Geschwindigkeit und eine viel höhere Spieltiefe zeichnen das Produkt von der Skywalker-Ranch aus - darauf haben alle gewartet! Im Düsseldorfer Stadtteil Kaarst, bei Softgold, dem deutschen Distributor für alle LucasArts-Spiele, konnten wir bereits einen Blick auf das für Ende Januar angekündigte 3D-Spektakel werfen. Unsere ersten Eindrücke finden Sie ab Seite 18!

18

PD & SHAREWARE

SPECIALS

COMPETITION

HARDWARE



34 Über Wing Commander 3 ist schon im Vorfeld eine Menge berichtet worden - viele glaubten schon, daß es sich dabei nur um leere Versprechungen handelte, die bei Erscheinen wie Seifenblasen zerplatzen würden. Weit gefehlt, denn Wing Commander 3 bietet noch weit mehr!



26 Sie wollen ständig neue Games, können oder wollen sich aber nur ein Spiel im Monat leisten? Wenn Sie nicht in die Illegalität abrutschen möchten, ist Budget Software eine sehr gute Alternative! In unserem großen Überblick finden Sie alle lohnenswerten Programme!

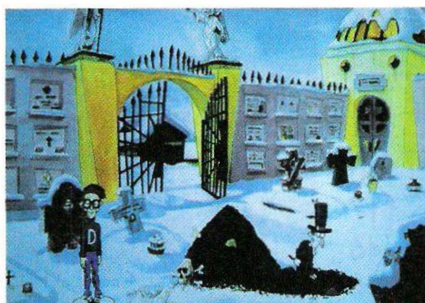


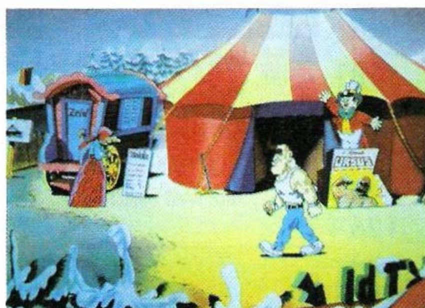
40 Momentan setzt jeder Hersteller auf „interactive Movies". Nach einigen Negativ-Beispielen aus der jüngsten Vergangenheit scheint sich das Blatt jetzt zum Positiven zu wenden. Neben Wing Commander 3 ist Interplays Cyberia momentan der Knüller unter den interaktiven Spielfilmen!

UP TO DATE

The Big Red Adventure

Back to the Roots





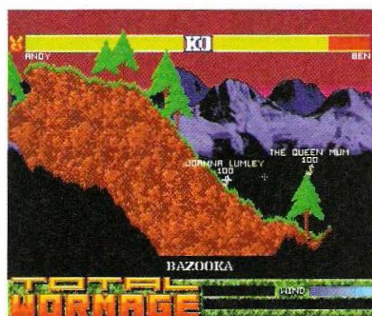


„Das große rote Abenteuer" beschäftigt sich natürlich mit der ehemaligen Sowjetunion und nicht mit einem großen amerikanischen Kaugummihersteller. In Moskau hat sich eine kleine Gruppierung erzreaktionärer Kommunisten zusammengerottet, denen Wörter wie „Glasnost" oder „Perestroika" zutiefst zuwider sind. Sie sehnen die alten Zeiten wieder herbei und möchten diesen Wunsch nun wieder in die Tat umsetzen. Sie steuern eine Gruppe von drei ausländischen Abenteurern, die diesen Versuch unterbinden muß.
Das Spiel wirkt grafisch stark wie ein Cartoon, verfügt über SuperVGA-Grafiken und hat satte 100 Schauplätze zu bieten. Über die Spieltiefe läßt sich noch wenig sagen, aber die Story hört sich jedenfalls sehr interessant bzw. abgedreht an. Ein Erscheinungsdatum steht noch nicht fest.

Info: 386er, VGA, Disk, Core Design, Februar

Worms

Brutale Lemmings



Worms läßt sich recht einfach beschreiben: eine gelungene Mischung aus Lemmings und Cannon Fodder 2! Eine recht seltsame, aber zugleich faszinierende Vorstellung.
Wie bei Lemmings muß man versuchen, seine Würmer an das Ende eines Levels zu bugsieren. Alle Hindernisse - und dazu gehören auch die Mitglieder der drei restlichen Wurmstämme - werden mit Bazookas, Dynamit, Handgrananten und Raketen aus dem Weg gesprengt. Eine Multi-Player-Option erlaubt es, daß Worms mit bis zu 16 Spielern gezockt werden kann - und außerdem soll es in einer späteren Version auch im Netzwerk laufen.

Info: 386er, VGA, Disk, Team 17, April

The Scottish Open

Golf für Einsteiger

Ganz bewußt bezeichnet Core sein neuestes Werk als Golf-Spiel und nicht als Golf-Simulation. Es zeichnet sich durch extrem einfache Benutzerführung aus, so daß nicht vor jedem Schlag unzählige Einstellungen getroffen werden müssen. Technisch machen die Engländer deshalb aber keine Abstriche: jeder Kurs wurde komplett gerendert, und es gibt zahlreiche Kameraperspektiven. Endlich einmal eine Golfvariante, für die man nicht stundenlang das Handbuch wälzen muß. Erscheinen wird The Scottish Open noch im ersten Quartal 1995.



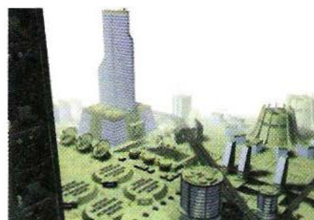
Info: 386er, VGA, Disk, Core Design, März

Chaos Control

CD-i-Hit auf CD-ROM

Chaos Control wurde für das Philips CD-i entwickelt und wird im Augenblick für CD-ROM umgesetzt. Die Story bietet nichts Außergewöhnliches: die Außerirdischen haben Wind von der Existenz unseres Planeten Erde bekommen und haben jetzt nichts anderes im Sinn, als uns den Lebensraum zu entziehen. Hinter der abgehalfterten Hintergrundgeschichte verbirgt sich allerdings ein qualitativ ausgezeichnetes Actionspiel, das mit über 30 Minuten an gerenderten Grafiken aufwarten kann und über einen faszinierenden Soundtrack verfügt. Über die Spielbarkeit läßt sich noch nicht viel sagen, wir hoffen aber, Ihnen in der nächsten Ausgabe Chaos Control ausführlich vorstellen zu können.

Info: 386er, SVGA, CD-ROM, Infogrames, Februar





Chaos Control zeichnet sich durch exzellente SVGA-Grafiken aus.

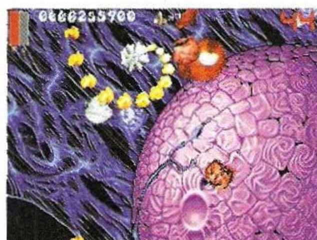
Stardust

Sternenschweif

Bewährtes Konzept, bewährte Story: bei Stardust müssen Sie Asteroidengürtel durchkreuzen, Aliens auf`s Korn nehmen und schließlich die holde Prinzessin, die von einem Bösewicht gefangengehalten wird, befreien. Bis auf die ausgezeichneten Raytracing-Grafiken bietet Stardust wenig Neues. Dafür besteht auch kaum Notwendigkeit. Wer Ballerspiele mag, wird auch hier sicherlich fündig.

Info: 386er, VGA, Disk, Daze, Februar





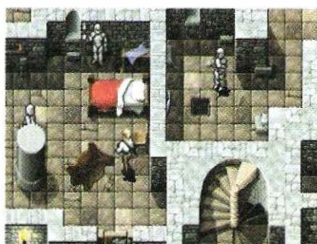
Stardust kann mit ausgezeichneten Raytracing-Grafiken aufwarten - spielerisch bietet es jedoch nicht mehr als der Klassiker Asteroids!

King of Thieves

Actionspiel mit Risiko-Flair

Die Programmierer von Alien Breed haben wieder zugeschlagen. King of Thieves verfügt zwar über die gleichen Perspektiven wie der Kultklassiker, wirkt aber grafisch sehr viel ausgereifter. Das Spiel soll sich einige Anleihen beim bekannten Brettspiel Risiko geholt haben, bietet aber auch eine Menge Actionsequenzen - wenn man beispielsweise auf Beutezug geht, um die Kasse des Königs aufzufrischen. Mit Geld in den Taschen können dann Armeen ausgehoben und Burgen gebaut werden.

Info: 386er, VGA, Disk, Team 17, Juli





Optisch wirkt King of Thieves durch die Vogelperspektive wie Alien Breed.

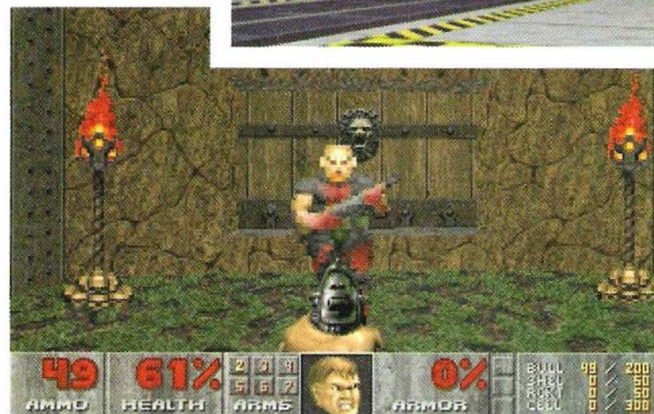


2. Münchner Spieleturnier

Action Contest in Schwabing

Am letzten Wochenende im Januar, also am 28. und 29.1.1995, findet in München (Hohenzollernstr. 90, 80796 München-Schwabing) das zweite Münchner Spieleturnier statt. Veranstalter ist auch dieses Mal der Versandhändler A3, der alle Bedingungen schafft, damit Sie sich im Wettkampf mit anderen Spielern messen können. Sie sollten jedoch schon ein echter Experte bei Doom 2 und Rise of the Robots sein, denn gespielt wird wie immer im K.O.-System. Jeder Spieler muß eine Startgebühr von DM 10,- mitbringen, kann aber dafür Sachpreise im Wert von DM 1.000,- gewinnen. Anmelden können Sie sich unter der Nummer 089/3073333. Das Training findet Montag bis Samstag von 10 bis 18 Uhr statt, an den beiden Wettkampftagen wird von 10 bis 18 Uhr und 14 bis 20 Uhr gespielt.





Inspektor Zebok

Neue Version günstiger

Das Krimi-Adventure Inspektor Zebok wird nun für noch mehr Spieler interessant. Die neue Version benötigt nur noch 4 MB RAM und kann damit auf fast jedem Rechner gespielt werden. Außerdem wurde der Preis auf DM 99,- gesenkt. Wer den Inspektor schon erworben hat, kann gegen Vorlage des Kaufbeleges direkt beim bhv-Verlag eine Patch-Diskette bekommen.







Witchwood

Legend of Zelda für PC

Viele PC-Besitzer schwärmen für große Rollenspiele wie Ultima oder Wizardry, wissen aber auch die kleinen Fantasyspielchen, die für sämtliche Konsolen erhältlich sind, zu schätzen. Legend of Zelda ist hier das beste Beispiel - und ein ähnliches Spiel erscheint jetzt auch für den PC: Witchwood! Sowohl Grafik als auch Gameplay (wenig Text, leicht zu bedienen, Vogelperspektive) erinnern stark an den Super Nintendo-Hit, einziges Unterscheidungsmerkmal ist wohl die glasklare Sprachausgabe, die direkt von CD-ROM kommt.

Info: 386er, VGA, CD-ROM, Team 17, Oktober

Frontier: 1st Encounters

Elite mit neuem Grafiksystem





Elite 2: Frontier konnte zwar spielerisch mit zahlreichen Konkurrenten gleichziehen, auf technischer Seite wirkte es allerdings alles andere als perfekt. Dieses Manko hat David Braben nun endgültig ausgemerzt. Beim dritten Teil wurden nun alle Objekte, Raumschiffe und Planeten gerendert, um sich dem aktuellen Standard anzupassen. Außerdem gibt es natürlich neue Schiffe, Waffen und sonstige Ausrüstungsgegenstände. Die CD-ROM-Version wird über Videoclips und Sprachausgabe verfügen. Wie kommt der plötzliche Sinneswandel, Herr Braben?

Info: 386er, SVGA, CD-ROM, Gametek, Februar

Action Soccer

Neuer Fußballstar?



Im Frühling beginnt wieder die Zeit der Sportspiele und -simulationen. Diesmal mischt Ubi-Soft kräftig mit, denn mit Action Soccer haben die Franzosen ein ganzes heißes Eisen im Feuer. Zwei Perspektiven (isometrisch und seitlich), gesprochene Kommentare, große Sprites, die mit insgesamt 6.000 Frames animiert sind, sowie zahlreiche Optionen und Funktionen zeichnen dieses Spiel aus. Erscheinen wird Action Soccer komplett in Deutsch.

Info: 386er, VGA, CD-ROM, Ubi Soft, März



Forte VFX-1

VR-Helm mit hoher Auflösung



Wie bereits in unserem Artikel in Ausgabe 1/95 angekündigt, wird der Forte VFX-1 nun doch mit einer höheren Auflösung ausgeliefert. Das wird durch eine Kooperation mit Kopin Corporation, einem der führenden Display-Hersteller in den USA ermöglicht. Dadurch verschiebt sich der Erscheinungstermin zwar auf Februar 1995, aber dafür bleibt der Preis stabil bei 2.000 Mark!

Das Hauptmanko wurde endlich beseitigt. Der Forte VFX-1 wird jetzt mit höherer Auflösung ausgeliefert.

Checkpoint USA

Nikolaus the Ripper. Ein nicht ganz so netter heiliger Klaus erwartet Doom 2-Spieler in dem neuen SANTA.WAD. Der dickliche Herr im roten Overall hat ganz besondere Überraschungen im Sack und ist nur zu gerne bereit, seinen Widersachern die Pixelrute um die Ohren zu hauen. SANTA.WAD ist erhältlich via CompuServe und ZiffNet (GO GAMEWORLD) und wird sicher auch bald in lokalen E-Mail-Boxen auftauchen. +++ Falcon 4.0 wird flügge. Spectrum Halobytes Falcon 4.0 bereitet sich auf den Landeanflug vor. In der vierten Version des beliebten Flugis werden erstmals digitalisierte Videoaufnahmen und Synthespians (digitale Schauspieler) zu sehen sein. Sämtliche Kontrollsysteme können auf einen beliebigen Schwierigkeitsgrad eingestellt werden. Zur Zeit wird heftig diskutiert, ob Falcon 4.0 ausschließlich für das neue Betriebssystem Windows 95 hergestellt werden soll! +++ Kommt, kommt nicht, kommt. Die Saga von Mechwarrior 2 nimmt kein Ende. Activision-Boss Robert Kotick teilte mit, daß man nun plane, das Produkt in eingeschränkter Form zu veröffentlichen. Statt des geplanten 3D-Modells programmiert nun ein völlig neues Designteam (das alte Team bekam im Oktober die Papiere) eine zweidimensionale Spielumgebung. Als mögliches Erscheinungsdatum wird April 1995 genannt, dies sei laut Kotick allerdings „nicht in Stein gemeißelt". +++ IBM stellte Pentium-Modell ein. Großen Aufruhr erregte eine Meldung von IBM, daß man die Herstellung von Rechnern mit Intel-Pentiumprozessoren eingestellt habe. Grund: Die Prozessoren haben einen Logikfehler, durch den bei diversen Divisionsvorgängen ein falsches Ergebnis (nach der vierten Stelle hinter dem Komma) ausgegeben wird. Industrie-Insider stellen sich jedoch die sicher berechtigte Frage, ob es sich hierbei nicht um einen PR-Trick handelt, durch den die baldige Markteinführung des von IBM bevorzugten Power-PCs forciert werden soll. Intel-Aktien fielen am selben Tag um vier Dollar! +++ Sommer CES gestrichen. 1995 wird es erstmals keine Sommer CES geben. Die bisher zweitwichtigste Show der Computer-Game-Industrie konnte sich gegen die gleichzeitig in Los Angeles stattfindende neue Messe, die Electronic Entertainment Expo, nicht behaupten. Die Winter CES in Las Vegas, von der wir nächsten Monat ausführlich berichten, ist jedoch nach wie vor die Lieblingsmesse aller Spielhersteller. 1996 soll die Sommer CES in Orlando, Florida wieder zum Leben erweckt werden.



Wurde zugunsten der Electronic Entertainment Expo gestrichen: die Sommer CES!



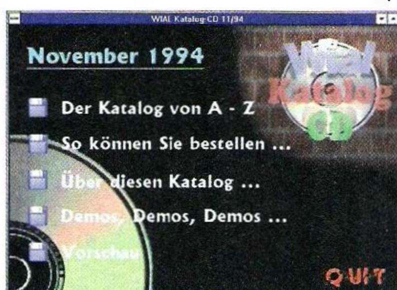
April 1995, das Erscheinungsdatum für Mechwarrior 2, ist noch nicht „in Stein gemeißelt!"

Wial Versand-Katalog

Bestellen von CD-ROM

Das Medium CD-ROM schafft nicht nur neue Möglichkeiten für diverse Multimedia-Schmieden und Spielehersteller, sondern wird jetzt auch für Versandhändler interessant. Der Wial Versand-Service bietet jetzt eine interaktive Katalog-CD-ROM, in der Sie sowohl Software auf CD-ROM und Diskette als auch einige Peripheriegeräte finden. Bestellen können Sie diese CD-ROM für DM 4,99 (+ DM 3,- für Porto und Verpackung) bei:

Wial Versand Service GmbH Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

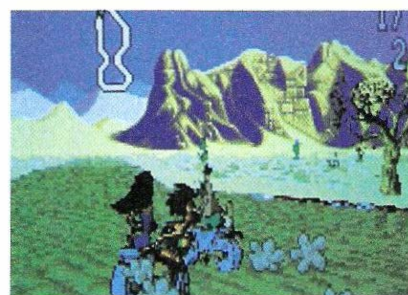




B.C. Racers

Fred Feuerstein als Rennpilot

Ihnen hat die aktuelle Coverdisk gefallen? Ja? Dann werden Sie sich auf die Vollversion freuen, die mit über 30 Rennstrecken, vier Schwierigkeitsgraden, 13 animierten Charakteren und sieben stilechten Steinzeitbikes aufwarten kann. Wem das noch nicht genug ist, der kann B. C. Racers per Splitscreen sogar mit einem Freund oder Bekannten spielen. Zum Thema Geschwindigkeit: einen 486DX33 sollten Sie schon besitzen, um mit dem prähistorischen Dreirad über die Pisten dübbeln zu können.





Info: 386er, VGA, CD-ROM, Core Design, Januar

Alone in the Dark startet im Frühjahr in die dritte Runde. Diesmal hat sich Infogrames bei allen Klischees, die der Wilde Westen zu bieten hat, bedient und diese mit einer gehörigen Portion Gruselstimmung verquickt.

Alone in the Dark 3

Make my Day

Nach den Ereignissen im zweiten Teil erfüllt sich Emily Hartwood einen Kindheitstraum. Sie hängt ihren Job als Antiquitätenhändlerin an den Nagel und geht nach Hollywood, um dort ihr Glück als Filmsternchen zu versuchen. Das ist aber leichter gesagt als getan, und so findet Emily nach vielen Absagen endlich ein Studio namens Hill Century, für das sie einige Scripts schreiben darf. Bei den Dreharbeiten zu „The Last Ranger" kommt es zu einer entsetzlichen Szene: ein völlig verstörter Klappergaul wird fünf Meilen vom Drehort gefunden, und auf dem Sattel steht in Emilys Schrift geschrieben: Rufe Carnby!

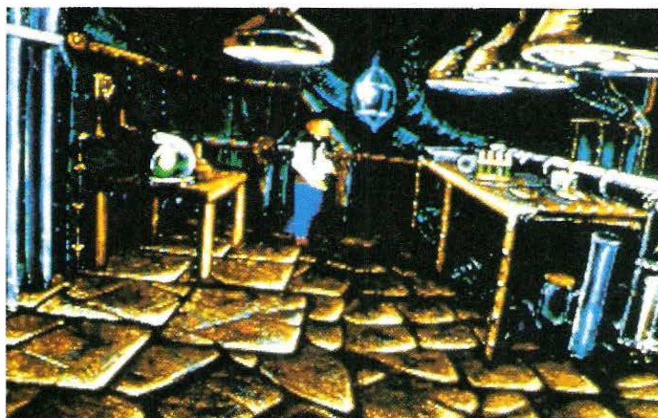
Als Edward Carnby wenige Stunden später am Drehort Slaughter Gulch eintrifft, hat sich viel verändert, und Heerscharen von Monstern und Skelettcowboys bevölkern die verlassene Kleinstadt. Der Grund? Die Stadt wurde auf einer heiligen Grabstätte der Navajo-Indianer errichtet, und die umherirrenden Seelen haben nun Gestalt angenommen und die gute Emily kurzerhand gekidnappt. Sie müssen die junge Dame jetzt natürlich befreien…

Alte Technik, neue Story

Auf der technischen Seite sind die Jungs von Infogrames erzkonservativ, denn sowohl Grafik als auch Sound haben sich kaum verändert - wenn man einmal von dem völlig neuen Szenario absieht. Verbessert wurden lediglich die Animationen, die nun mit 94 Frames pro Sekunde ablaufen sollen und damit mehr als fließend wären. Überraschend sind da-



Wie seine beiden Vorgänger zeichnet sich auch Alone in the Dark 3 durch abgedrehte Perspektiven aus.



Im dritten Teil hat sich der Spieler mit Alchemie auseinanderzusetzen.

Das Storyboard

PROJET: ALONE IN THE DARK III
SEQUENCE N° : 10
DESCRIPTION : Passage du 1er étage de la Mairie au Général Store
PAGE 7

ANIMATION: Carnby grimpe sur le rebord de la fenêtre (guillotine)…
cam :13000 time:1/2S

ANIMATION: s'agrippe au cable…
cam :13000 time : 1/2S

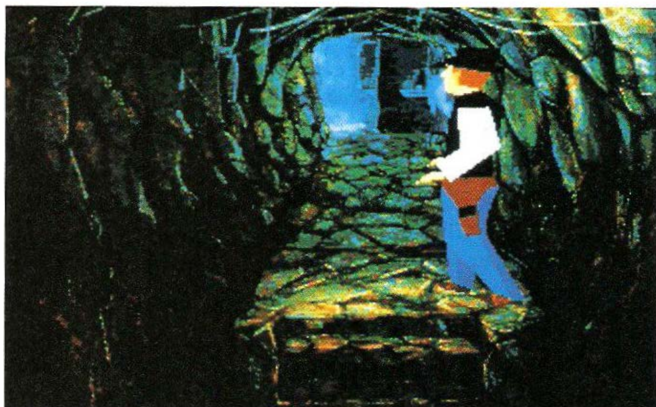
ANIMATION: et glisse le long du cable
cam :13018 time :1S

ANIMATION: Carnby arrive au dessus du toit du Général Store
cam : time:1/4S

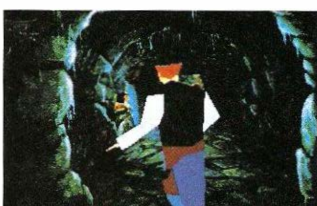
ANIMATION: le toit s'effondre au moment où il pose le pied…
cam : time : 1/4S

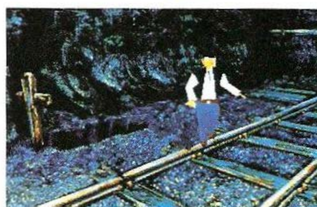
ANIMATION: il passe à travers et tombe. Fondu au noir.
cam : time :1/2S

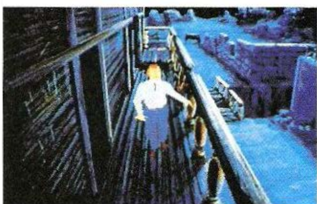
Bei der Entwicklung eines Computerspiels genügt es heutzutage nicht mehr, einen Rechner anzuwerfen und einfach draufloszuprogrammieren. Zu Alone in the Dark 3 wurde zunächst ein Storyboard entworfen, nach dem später die Hintergrundbilder gezeichnet wurden. Clever: in Kürze wird ein gleichnamiges Comic auf den Markt kommen, bei dessen Erstellung die vorhandenen Skizzen natürlich sehr hilfreich waren.



Trotz des Westernhintergrunds bietet Alone in the Dark 3 natürlich wieder dunkle Gänge und solide Horroratmosphäre (oben).









Die Hintergrundgrafiken haben sich auch beim dritten geringfügig verbessert. Die Darstellung der Figuren wurde unverändert übernommen.

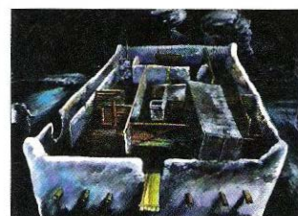
bei vor allem die Hardware-Anforderungen, die mit einem 386DX33 extrem niedrig angesiedelt sind. Darüber hinaus bietet Alone 3 über 270 tolle Hintergrundgrafiken und mehr als 60 Charaktere, mit denen man zum größten Teil sogar sprechen kann. Dies geschieht natürlich nicht durch simple Textausgabe, denn Infogrames hat dem Spiel eine durchgehend deutsche Sprachausgabe spendiert.
Wirklich reizvoll ist an Alone in the Dark 3 jedoch die mitreißende Story, die mit vielen abgedrehten Ideen gespickt ist. So muß sich der Titelheld Edward im Laufe des Spiels unter anderem in eine wilde Raubkatze verwandeln, um der Lösung näherzukommen. Außerdem begegnet man einer Menge rauhbeiniger Gestalten, die Edward, wie in alten John Wayne-Schinken, zum Duell herausfordern: „Make my day, Cowboy!" Erscheinen wird Alone in the Dark 3 Ende Januar, auf CD-ROM und mit deutscher Sprachausgabe! Eine Diskettenversion ist nicht geplant.

Oliver Menne ■

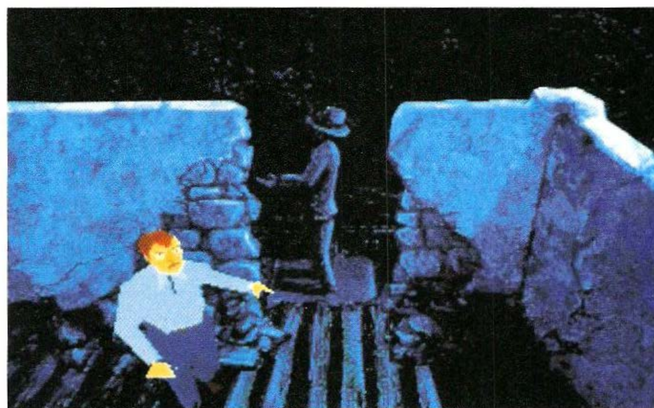
Hintergrundgrafik

Alle Hintergrundgrafiken wurden zunächst von diversen Künstlern auf Leinwand gemalt, dann abfotografiert und anschließend eingescannt und digital nachbearbeitet.









Selbst unscheinbare Statuen können sich bei Alone 3 in gemeine Zombies verwandeln (oben); eine stillgelegte Eisenbahnlinie gehört einfach dazu (rechts).

Gewinnspiel

Wer ab Ende Januar mit dem Kauf von Alone in the Dark 3 liebäugelt, aber den Vorgänger noch nicht kennt, kann dies nachholen. Zusammen mit Infogrames verlost PC Games...

15x ALONE IN THE DARK 2

Wenn Sie folgende Frage beantworten, können Sie teilnehmen:

„In welcher Geisterstadt spielt Alone in the Dark 3?"

a) Slaughter Gulch
b) Tombstone
c) Salt Lake City

Wenn Sie an diesem Gewinnspiel teilnehmen möchten, rufen Sie uns einfach ab dem 15. Januar (!) unter folgender Nummer an:

Tel.: 0190 19 01 77

12 Sek.=23 Pfennig/DeTeMedien

oder schicken Sie eine Postkarte an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Alone 3
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



Nur aßzuoft wird man von plötzlich auftauchenden Sturmtruppen überrascht. Hier wird Reaktion gefordert.



Dark Forces

LucasArts schlägt

Das Thema 3D-Actionspiele wird auch in Zukunft für reichlich Zündstoff sorgen. Mit Luke Skywalker und Darth Vader im Gepäck bläst LucasArts zum Großangriff gegen die beiden Klassenbesten System Shock und Doom 2.

Bei der ersten Präsentation anläßlich der Sommer CES 1994 in Chicago erntete LucasArts natürlich viel Lob, dennoch verschafften sich auch kritische Stimmen Gehör: „zu viel id, zu wenig LucasArts", urteilten einige unverbesserliche Schwarzmaler. Daß LucasArts aber nicht mit einem simplen Plagiat den lang aufgebauten Ruf auf`s Spiel setzen wird, war eigentlich jedem Kenner der Software-Szene schon zum damaligen Zeitpunkt klar.

Erwartungen erfüllt

Was wir bei Softgold in Kaarst Mitte Dezember zu Gesicht bekamen, übertraf eigentlich alle in dieses Spiel gesteckten





Erwartungen. Dark Forces ist mit Sicherheit keine billige Kopie eines erfolgreichen Actionspiels, es paßt vielmehr nahtlos in die klaffende Lücke, die sich zwischen System Shock und Doom 2 aufgetan hat. Dark Forces meidet ganz bewußt die Extreme, sondern bietet packende Action mit einer gesunden Portion Adventure-Flair.
Die Hintergrundstory ist wie immer altbekannt und faszinierend zugleich: als Spezialagent der Rebellen müssen Sie verschiedene Aufträge erfüllen, um die Vorherrschaft des Imperiums ein für alle Mal zu zerschlagen. Zwölf Welten gilt es dabei zu erkunden, die natürlich gespickt sind mit imperialen Truppen, Aliens und kaltblütigen Killerrobotern. Eine Welt soll übrigens dreimal so groß sein wie ein Level bei Doom 2 - dauerhafter Spielspaß wird also garantiert.
Dafür sorgt auch die unglaubliche Detailgenauigkeit, mit der die Programmierer an die Arbeit gegangen sind. So können Sie zum Beispiel den Gefängniskomplex eines Sternenzerstörers, in dem im ersten Teil der Star Wars-Saga Prinzessin Leia gefangengehalten wurde, stürmen und ihre eingekerkerten Mitstreiter befreien. Der Clou: es besteht sogar die Möglichkeit, durch die Abfallpresse zu verschwinden, wie weiland Han Solo und Luke Skywalker. Im weiteren Verlauf des Spiels machen Sie außerdem Bekanntschaft mit Jabba the Hut und seinen netten Spießgesellen, werden von keinem Geringeren als dem ausgefuchsten Kopfgeldjäger Boba Fete verfolgt und lernen den Imperator persönlich kennen. Für jeden Star Wars-Fan geht hier ein Traum in Erfüllung, alle anderen dürfen sich auf eine abwechslungsreiche Story freuen, die durch zahlreiche Zwischenanimationen einen ganz besonderen Reiz bekommt.

zurück

The Need for Speed

3D-Actionspiele sind nur dann wirklich gut, wenn man mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Gänge flitzen kann. Genau hier liegt eine der Stärken von Dark Forces: nur in extrem großen Räumen, in denen ein ganzes Bataillon an imperialen Sturmtruppen das Feuer eröffnet, geht der Rechner in die Knie und der Bildschirm beginnt zu ruckeln. Aber auf einem Pentium oder DX4 gibt es auch hier überhaupt keine Probleme. Die Grafik wirkt außerdem ein wenig feiner und detaillierter als bei Doom 2. Vor allem die verschiedenen Gegner machen einen guten Eindruck, werden sie doch nicht



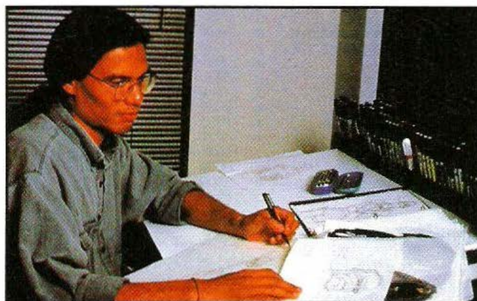
Noch ahnen die Herren in Weiß nicht, daß man sich ihnen auf leisen Sohlen nähert. Oft muß man sich an seine Gegner heranschleichen.



Die Levelmap wird genauso bedient wie bei Doom 2, bietet aber einige Funktionen mehr: sie kann beschriftet werden und verwaltet mehrere Ebenen.

Das Programmierteam

Als Doom auf den Markt kam, waren die Arbeiten an Dark Forces bereits in vollem Gange. Gerade deshalb möchte Darren Stinnet, Project Leader, seine Arbeit nicht mit Doom vergleichen: „Als es auf den Markt kam, setzten wir unsere Ansprüche nur noch ein wenig höher!" Die Unterschiede sieht Darren ganz klar im Bereich der Story: „Wir wollten, daß es ein Spielziel gibt, damit es nicht zur simplen Ballerei ausartet." Das Programmierteam wollte außerdem ein Spiel schaffen, bei dem Strategie nicht zu kurz kommt. Dazu Darren: „Wir haben es so konstruiert, daß wir nicht einfach mehr und mehr Gegner auf den Spieler werfen - der Spieler muß lernen, wie er die Monster schlagen kann!"


Justin Chin, Lead Artist, bei der täglichen Arbeit. Fast alle Grafiken werden zuerst auf Papier gezeichnet.



V. l. n. r.: Darren Stinnet (Project Leader), Ray Gresko (Programmer) und Winston Wolf (Artist Animator).

ganz so pixelig, sobald man sich ihnen nähert. Darüber hinaus bietet Dark Foces allerfeinste Polygon-Grafik, die es den Programmierern erlaubt, riesige Raumschiffe und schwebende Plattformen ins Spiel zu integrieren.

Wie spielt sich Dark Forces?

Dark Forces spielt sich fast genauso wie Doom 2. Gesteuert wird der Rebellenagent über die Cursor-Tasten, Alt und Shift, die Waffen werden über die Tasten „1" bis „9" ausgewählt und gefeuert wird natürlich mit der STRG-Taste. Das ist aber nicht alles: bei Dark Forces kann man außerdem springen, nach oben und unten sehen und am Boden robben. Diese Funktionen sind nicht nur als „Goodie" in das Spiel eingebaut worden, sondern müssen wirklich genutzt werden, um das Spiel lösen zu können. Kleine Details wie verschiedene Umwelteinflüsse (auf Eis rutscht

Im Hangar ist Vorsicht geboten: sowohl die im Hintergrund aufmaschierenden Sturmtruppen als auch der startende Tie-Fighter entpuppen sich als gefährliche Gegner.

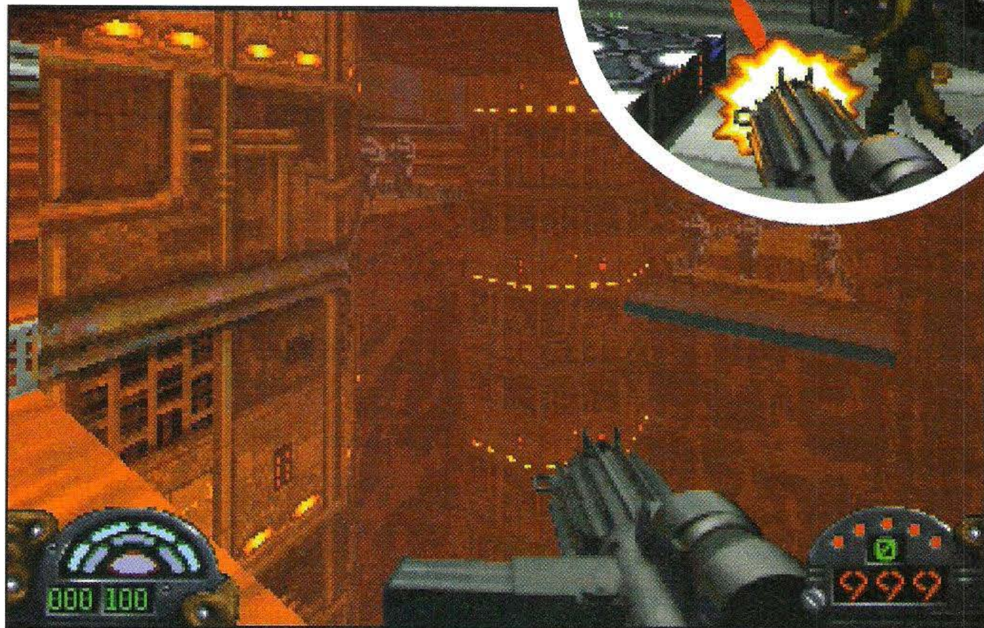
Schmale Treppenhäuser erzeugen auch bei Dark Forces ein unbehagliches Gefühl. Wer mag sich hinter der nächsten Biegung verstecken?

der Spieler aus, im Wasser kann geschwommen werden) erhöhen den Realitätsgrad und verleihen Dark Forces eine gehörige Portion Adventure-Feeling, das durch das vorhandene Inventorysystem verstärkt wird.

Bei der Auswahl des Kriegswerkzeugs kann man sich nur schwer entscheiden. Auf jeden Fall wird hier mehr geboten als bei Doom 2, schließlich kann jede Waffe auf zwei Arten genutzt werden. Mit konventionellen Lasergewehren kann man natürlich Salven abfeuern, allerdings darf auch Energie gesammelt werden, um dann eine Art Laserbombe abzufeuern. Die ebenfalls vorhandenen Minen verleihen dem Spiel sogar noch eine taktische Note. Hier kann man sich entscheiden, ob die Mine nach einer gewissen Zeitspanne explodieren oder als Tretmine fungieren soll. Die zweite Möglichkeit ist natürlich sehr viel reizvoller, schließlich kann man so die häufig in Scharen auftretenden Gegner in hinterlistige Fallen locken.

Oliver Menne ■





Gerade die Gestaltung der Gebäude wird viele an Doom 2 erinnern - vergleichbar sind beide Spiele aber nur bei oberflächlicher Betrachtungsweise.

Gewinnen mit Wi

Das Gewinnspiel der Superlative zum Spiel der Superlative. PC Games und Electronic Arts verlosen Preise im Gesamtwert von 25.000 Mark. Als Hauptpreis winkt ein Flug mit einem russischen Jet, der zweite und dritte Preis bieten Ihnen die Möglichkeit, in die USA zu reisen. Bei den weiteren Gewinnen handelt es sich um exklusive Origin-Artikel, die nur in limitierter Stückzahl produziert worden sind. Wenn Sie bei diesem Gewinnspiel mitmachen wollen, rufen Sie uns einfach ab dem **15. Januar** unter folgender Nummer an:

(0190)190177
12 Sek.=23 Pfennig/DeTeMedien

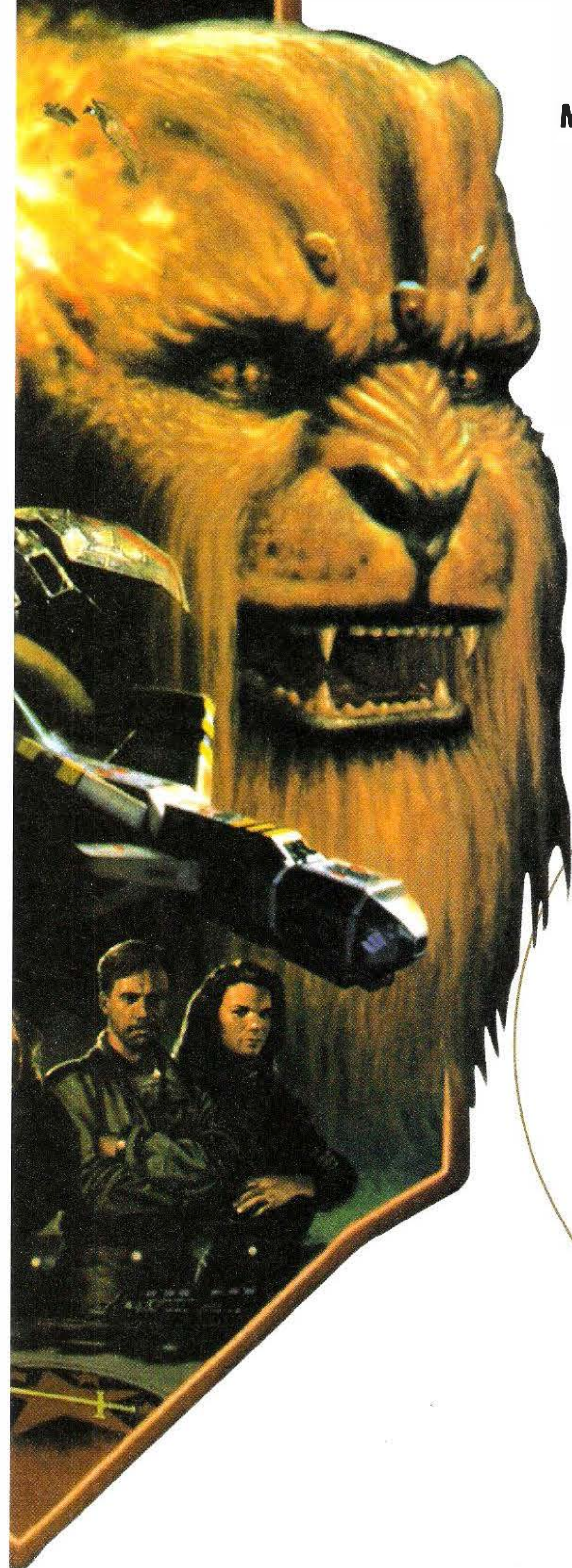
und beantworten Sie folgende Frage:

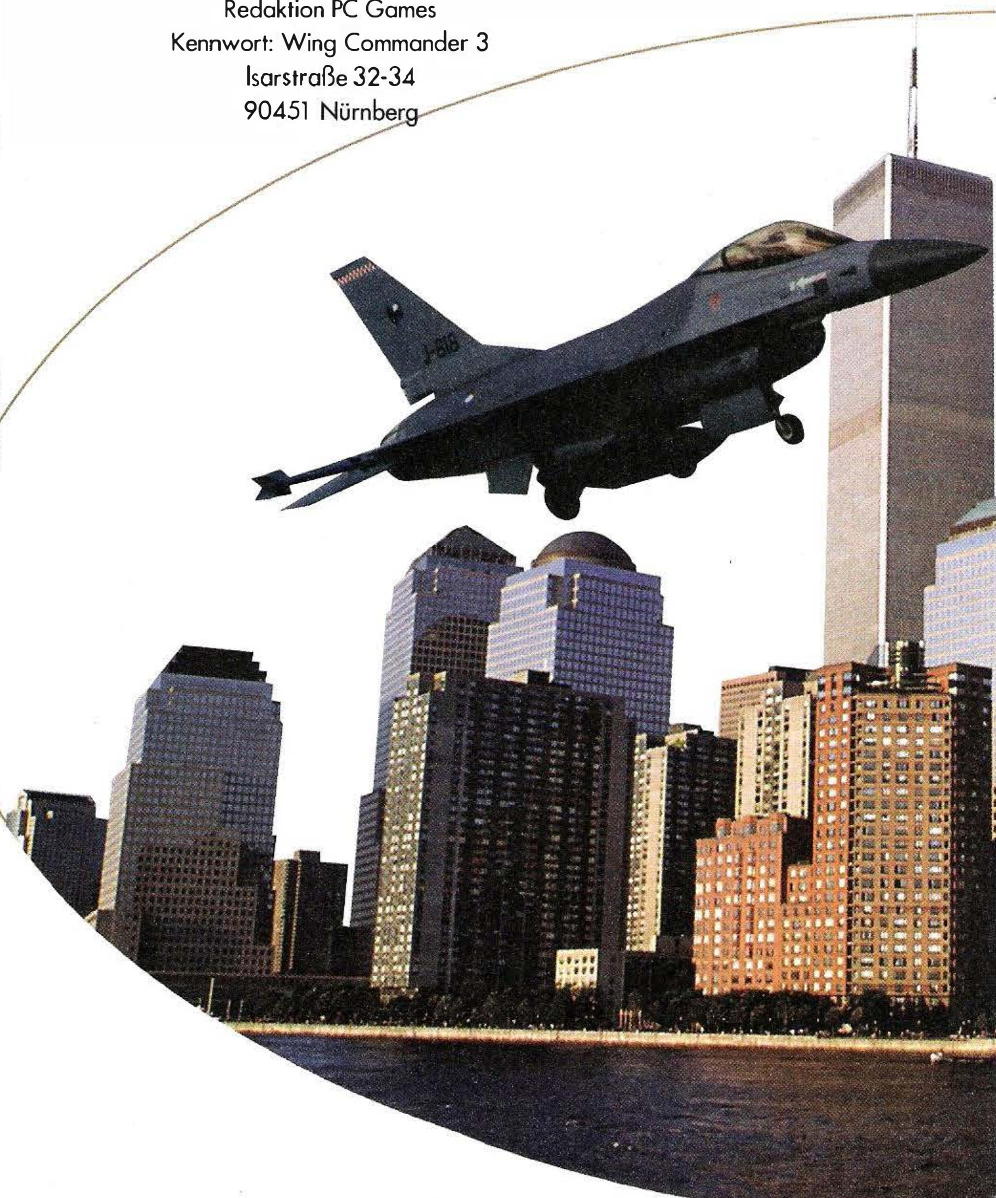
Mark Hamill spielt in Wing Commander 3 die Hauptrolle. Durch welche Filmserie erlangte er Weltruhm?

a) Raumschiff Enterprise
b) Krieg der Sterne
c) Kampfstern Galactica

Alternativ können Sie uns natürlich auch eine Postkarte schicken.
Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Wing Commander 3
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg





ng Commander 3

Hauptpreis: Wing Commander 3 bietet Ihnen die Gelegenheit, in einem russischen Jet (SU 27) ein paar Runden zu drehen - natürlich nur als Copilot! Im Preis enthalten sind der Flug von Frankfurt über London nach Moskau, drei Übernachtungen, alle Transporte zur Zhukosvky-Airbase sowie alle Briefings und Versicherungen. Der Preis muß zwischen dem 31. Juli 1995 und 15. Dezember 1995 eingelöst werden. Achtung! Der Gewinner muß mindestens 18 Jahre alt sein!

2. und 3. Preis:

Wollten Sie schon immer einmal in die USA? Electronic Arts gibt Ihnen die Gelegenheit dazu! Sie können jeweils zwei Tickets zu einer der folgenden attraktiven Städte gewinnen: Los Angeles, Miami, Boston, New York, Houston, San Francisco oder Orlando. Der Preis beinhaltet den Flug von Frankfurt über London zur gewünschten Großstadt und ein Taschengeld von 500 Mark! Um die Unterkunft müssen Sie sich jedoch selbst kümmern! Achtung! Auch hier muß mindestens eine Person das 18. Lebensjahr vollendet haben.

4. bis 10. Preis:

7 stilechte Origin-Jacken - für echte Wing Commander-Fans.



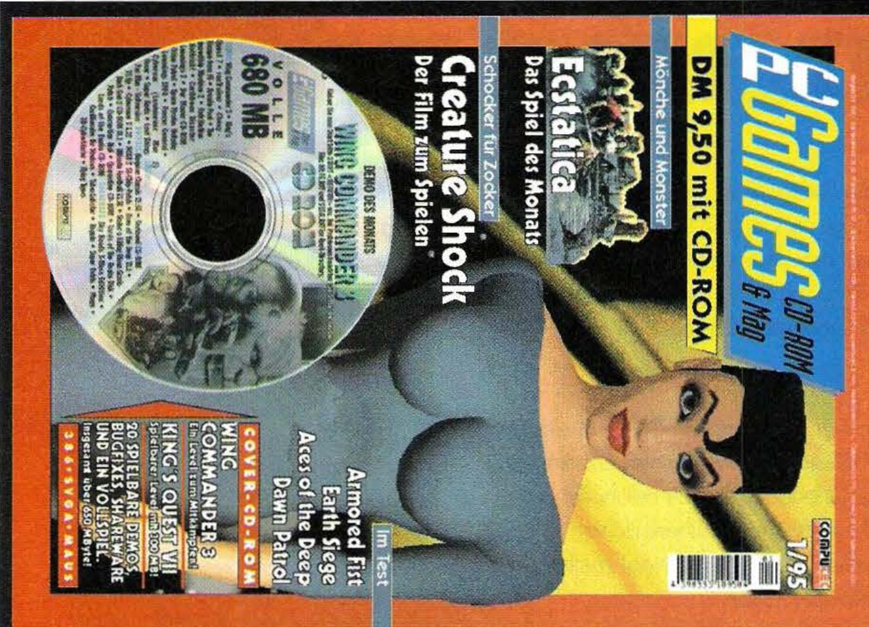
11. bis 20. Preis:

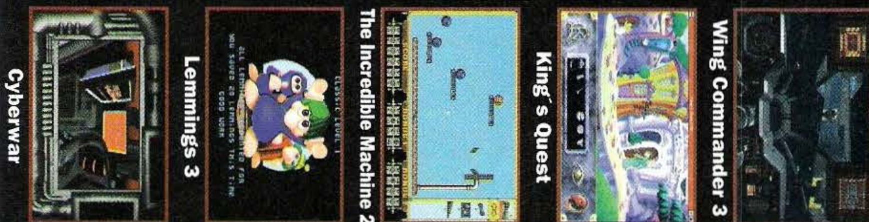
10 Wing Commander 3 Special Edition (deutsche Vollversion, Bildband und Video über die Dreharbeiten in einer wunderschönen Filmdose)

21. bis 100. Preis:

Diverse Trostpreise aus dem Bereich Wing Commander 3: T-Shirts, Polo-Shirts, Mouse-Pads, Stifte...



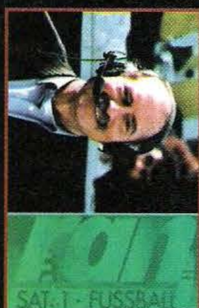




01/95 PC Games CD-ROM

Spielbare Demos
Wing Commander 3
Panzer General
Crime Patrol
Cyberwar
King's Quest 7
Retribution
ran-Trainer
Hattrick
Caribbean Disaster
Lemmings 3
X-Mas Lemmings 1995
Chewy
Das Amt
Space Pirates
Arcade Pool
The Incredible Machine 2
Oscar
Super Kart
Lost Vikings


Panzer General


ran-Trainer


Super Kart

Shareware
Sky Roads X-Mas
Gazillionaire
Tubes
Lobster
Boppin
Super Retris
Flying Tigers Bugfix
3D Cyber Blaster
Phage

Bugfixes/Updates
Dark Seed V1.5P
Cyberrace 1.22
NCAA 2 (S3-Patch)
Aces of the Deep
Dark Sun 2 V1.1
Under a Killing Moon V1.04
Ultimate Football
Quarantine

PC Games CD-ROM 01/95

PC Games CD-ROM 01/95 + 02/95

Spiel

Im Vorfeld der Vorstellung der PC Games CD-ROM 1/95 möchten wir uns erstmal herzlich bei Ihnen für all die positiven Anrufe und Zuschriften bedanken, die uns darin bestätigt haben, mit unserer neuen Cover-CD genau auf dem richtigen Weg zu sein. Wie versprochen, liefern wir den CD-Sammlern unter unseren Lesern diesmal das CD-Inlay für die Cover-CD der Januar-Ausgabe nach.

ZUM SAM
Mit den CD-Inlays zum Auss
PC Games CD-ROM auch
-Rack aufbe

Das Demo des Monats

Im Wettstreit um den Titel Spiel des Monats lieferten sich Cyberia und Wing Commander 3 ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Da Sie das Wing Commander-Demo bereits in der letzten Ausgabe spielen konnten, blieb für den Titel Demo des Monats natürlich nur ein Hauptfavorit übrig. Bevor Sie die CD einlegen, können Sie die Basics des CD-ROM-Knüllers in einem Fünf-Seiten-Test ab Seite 40 lesen.



Demos in diesem Monat



U.S. Navy Fighters
Die SuperVGA-Flugsimulation von Electronic Arts.



Lothar Matthäus Super Soccer
Spielbarkeit wie Sensible Soccer, gepaart mit der 3D-Ansicht von FIFA International.



Lode Runner
Der C64-Klassiker jetzt in einer Neuauflage.

pur!

Legen Sie wie immer einfach die CD ins Laufwerk und starten Sie das Menüprogramm START.BAT. Bei eventuell auftretenden Problemen rufen Sie bitte das Programm HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD auf. Falls Ihre Grafikkarte über keinen eingebauten VESA-Treiber verfügt, haben Sie zwei Möglichkeiten, einen Treiber zu installieren: Mit der Datei VESA_ON.BAT können Sie über ein kleines Menü einen Treiber auswählen, der geladen werden soll. Wenn Sie etwas genauer über die technischen Daten Ihres Grafikboards Bescheid wissen, können Sie auch die Datei VESA_INS.BAT starten, welche den VESA-Treiber dann optimal auf Ihr System anpaßt.

MELN!
chneiden können Sie die im CD-Schrank oder wahren.

Viren-Special

Wer schon einmal in der Situation war, sich nicht sicher zu sein, ob man einen Virus auf der Festplatte hat oder nicht, weiß ein gutes Anti-Viren-Programm zu schätzen. Für solche und noch schlimmere Fälle (Viren-Infektion!) haben wir ALLE gängigen Virenschutzprogramme, wie sie derzeit in den neuesten Versionen auf dem Shareware-Markt zu finden sind, zusammengesammelt. Damit haben Sie das richtige Werkzeug, um Virenbefall vorzubeugen oder ihn frühzeitig zu erkennen und zu beseitigen. Nähere Infos finden Sie im Menü-Programm.

...und jede Menge weiterer spielbarer Demos, Animationen, die besten Shareware-Spiele des Monats und brandneue Bugfixes!!!

BC Racers
Spannende Racing-Action im Steinzeit-Look.

The Incredible Toon Machine (Windows)
Knifflige Puzzles mit den Comicfiguren Sid & Al.

Renegade
Der Newcomer und Wing Commander 3-Konkurrent zum Selberspielen.

US Navy Fighters

LM Super Soccer

Cyberia

Lode Runner

BC Racers

PC Games 02/95 PC Games CD-ROM

Demos

US Navy Fighters
Lothar Matthäus Super Soccer
Cyberia
Iron Seed
Overdrive
Renegade
Cycle Mania
Incredible Toons für Windows
BC Racers
Der Clou!
Retribution (verbesserte Demo)
Metal Marines
Lode Runner für Windows
Cyberwar
Klik & Play
Creature Shock-Komplettes Intro
DSA 2
Total Distortion
Across the Rhine
Aces of the Deep

Shareware

Triple (Windows)
Asteroids
Robotron
Space Intruders
Football (Windows)
Warpath (Windows)
Aethra
Walls of Bratock
Canasta (Windows)

Bugfixes/Updates

Lode Runner Windows CD-ROM
Front Page Sports Baseball '94 V1.01
Red Baron 3,5" Floppy
Red Baron 5,25" Floppy
Comanche
F-15 Strike Eagle III V4108.03
MicroProse F1 Grand Prix V1.05
PGA Tour Golf 486
Harpoon Classics V1.56A
Wing Commander 3 Demo Patch
Master of Magic V1.2
Colonization V1.1
Das Schwarze Auge II

Viren-Special

F-Prot V2.15
Netshield V1.61
Antivirus Toolkit
AV Scan
McAfee Clean V1.17
Integrity Master 2.31
McAfee Scan V2.13 für DOS
McAfee Scan V2.13 für Windows
McAfee Scan V2.13 für OS/2
Thunderbyte Antivirus
Vir-X 2.93
V-Shield 2.13
Zip-Scan für Windows

PC Games CD-ROM 02/95

Budget-Spiele

Oldies but Goldies



Zum ersten, zum zweiten, zum dritten: Bis zu DM 150,- und mehr verlangen die renommierten Spielehersteller für ihre Produkte. Daß man schon mit einem Bruchteil dieser horrenden Summe jede Menge Spaß haben kann, beweist die Fülle an Budget-Spielen. Grund genug, uns das Sortiment der einzelnen Anbieter genauer anzusehen und Sie über die interessantesten Neuerscheinungen zu informieren.

von Petra Maueröder

Dank dem immer noch anhaltenden CD-ROM-Boom verlieren immer mehr Produzenten die Scheu, auch unverbindliche Preisempfehlungen auszusprechen, die deutlich über der bisherigen Schallgrenze von 120,- DM liegen. Mit der Anzahl der Silberscheiben steigen die Konditionen: Wer mit dem Multimedia-Adventure Under a Killing Moon liebäugelt, wird mit DM 150,- zur Kasse gebeten. Auch Softwaregigant Microsoft zeigt sich gewohnt kompromißlos: Sage und schreibe DM 160,- werden für den Langweiler Space Simulator verlangt.
Wer diese Preisspirale nicht länger mitmachen möchte, sollte sich entweder nach günstigen CD-ROM-Compilations umsehen oder seine Fühler nach sogenannten „Budget-Spielen" ausstrecken. Letztere beinhalten einen mehr oder weniger großen Erfolg aus den vergangenen Jahren, der in Disketten-Form oder als CD-ROM-Fassung erneut unter´s Volk gebracht wird. Beinahe alle großen Distributoren nutzen diese Möglichkeit, um ihre prominenten Lizenzen in einer Neuauflage gewinnbringend zu verhökern. Den Kunden kann´s nur recht sein: Auf diese Weise kommt man vergleichsweise preiswert an längst verschollen geglaubte Hits, die sich ihre Fangemeinde über all die Jahre bewahrt haben. Zu Preisen von maximal 50,- DM können sich auch PC-Zocker mit eingeschränktem Etat eine ansehnliche Sammlung aufbauen, ohne in die Illegalität des Raubkopierens abzudriften.

Der Preis ist heiß

Als Zielgruppe für Budget-Spiele kommen alle PC-Spieler in Betracht, die nicht jeden neumodischen Trend mitmachen wollen oder können. Wenn Sie sich beispielsweise einen ehemaligen Knaller wie Mad TV oder Monkey Island 2 zulegen, werden Sie auch heute noch wochen- oder gar monatelang blendend unterhalten. Wer sich partout nicht von seiner alten Kiste (XT, 286er, 386 SX, 386 DX) trennen will, freut sich über das eine oder andere Schnäppchen, das selbst mit 640 KB RAM und 20 MB-Festplatte einwandfrei läuft. Natürlich ist an den meisten Budget-Spielen der Zahn der Zeit nicht spurlos vorübergegangen: Gelegentlich müssen Sie sich noch mit EGA-Grafik zufriedengeben, zu der die trötige Musik vergnügt aus dem internen PC-Lautsprecher dudelt. Doch das Gros der hier vorgestellten Programme bietet akzeptable, teilweise sogar hochklassige VGA-Grafik (320 x 200 Pixel bei 256 Farben) und unterstützt zumindest AdLib- bzw. SoundBlaster-Karten. Die riesige Palette an Spielen aller Genres enthält aber nicht nur Highlights: Neben Bestsellern wie Populous 2, Indy 3 oder SimEarth wird der Markt leider auch mit Ladenhütern überschwemmt, die schon bei der Erstveröffentlichung niemand haben wollte. Wenn Sie ein paar Mark drauflegen, kommen Sie noch günstiger an bestimmte Programme. Ein gutes Beispiel dafür ist u. a. Maniac Mansion, das in Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2) komplett enthalten ist. Wer sich alle drei Teile der Eye of the Beholder-Trilogie zulegen möchte, ist mit der Compilation wesentlich besser beraten.
Bei den Preishämmern von LucasArts, Bullfrog & Co. dürften selbst unverbesserliche Raubkopierer schwach werden.
Das PC Games-Team wünscht Ihnen viel Spaß beim Spielen & Sparen!

Top Shots Deluxe

Diese Serie kommt aus dem Hause Softgold, das u. a. für die Übersetzung und Distribution der LucasArts-Software zuständig ist. Deshalb finden sich

in der reichhaltig bestückten Liste auch eine Reihe von Klassikern dieses Herstellers. Fast alle Games sind zusätzlich zur Disk-Version auch auf CD-ROM erhältlich.

Indiana Jones 3



Die Story des Adventures hält sich weitgehend an die Filmvorlage: Indy macht sich in den Wirren des Zweiten Weltkriegs auf die Suche nach dem Heiligen Gral und seinem Papi, den die Nazis verschleppt haben. Humorvolle Dialoge und faire Puzzles sind die Merkmale dieses Spitzenspiels.
Hersteller: LucasArts • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: gut

Zak McKracken



Als rasender Reporter Zak McKracken recherchieren Sie für die Story Ihres Lebens: Außerirdische wollen mit Hilfe der Telefonleitung die Menschheit „verdummen"! Haarsträubende Gags, ulkige Puzzles und einfachste Mausbedienung sind Garanten für vergnügliche Stunden vor dem PC.
Hersteller: LucasArts • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: gut

Mad TV

In der Wirtschaftssimulation von Mad News-Designer Ralph Stock sind Sie für hohe Einschaltquoten, lukrative Werbeverträge und das Liebesleben eines Programmdirektors ver-



antwortlich. Unverbrauchte Spielidee mit herrlichen Anspielungen auf Filmklassiker und bekannte Fernseh-Serien!
Hersteller: RainbowArts • **Preis:** DM 49,95
Preis/Leistung: sehr gut

Maniac Mansion



Beim Vorgänger des Hits Day of the Tentacle feiern die Edisons und das legendäre SCUMM-System ihr Debüt. Helfen Sie dem Grün-Tentakel beim Aufbau seiner Rockband und retten Sie Ihre Freundin Sandy vor dem verrückten Professor. Sagenhafte Gags, abgedrehte Story.
Hersteller: LucasArts • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: gut

Monkey Island 2



Auf der Suche nach dem Schatz Big Whoop tappt Guybrush durch noch farbenprächtigere VGA-Grafik als der in dieser Beziehung etwas dürftige Vorgänger und brilliert mit aberwitzigen Animationen. Ohrwurm-Soundtracks und die prima Übersetzung machen Monkey Island 2 zu einem Pflichtkauf für jeden PC-Besitzer.
Hersteller: LucasArts • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: sehr gut

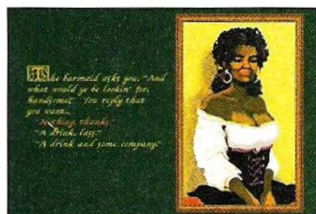
Weitere Top Shots (Deluxe)-Spiele

Titel	Genre	Hersteller	Preis	Preis/Leistung
Abandoned Places	Rollenspiel	Silmarils	DM 19,95	mangelhaft
Amberstar	Rollenspiel	Thalion	DM 49,95	ausreichend
Baby Joe	Jump & Run	Loriciel	DM 19,95	mangelhaft
Battlehawks	Flugsimulation	LucasArts	DM 49,95	befriedigend
Black Gold	WiSim	Starbyte	DM 19,95	ausreichend
Crown	Geschicklichkeit	Starbyte	DM 19,95	ungenügend
Death Knights of Krynn	Rollenspiel	SSI	DM 49,95	ausreichend
Dungeon Hack	Rollenspiel	SSI	DM 49,95	mangelhaft
Eye of the Beholder 1	Rollenspiel	SSI	DM 49,95	ausreichend
Eye of the Beholder 2	Rollenspiel	SSI	DM 49,95	befriedigend
Eye of the Beholder 3	Rollenspiel	SSI	DM 49,95	ausreichend
Jetfighter 1	Flugsimulation	Velocity	DM 29,95	mangelhaft
Jetfighter 2	Flugsimulation	Velocity	DM 49,95	befriedigend
Might & Magic 3	Rollenspiel	New World Computing	DM 49,95	befriedigend
Might & Magic 4	Rollenspiel	New World Computing	DM 49,95	gut
Might & Magic 5	Rollenspiel	New World Computing	DM 49,95	befriedigend
Planet's Edge	Rollenspiel	New World Computing	DM 49,95	ausreichend
Return of Medusa	Strategie	Starbyte	DM 19,95	ausreichend
Rings of Medusa	Strategie	Starbyte	DM 19,95	befriedigend
SB Super Soccer	Fußball-Simulation	Starbyte	DM 19,95	ausreichend
Scenario	Strategie	Starbyte	DM 19,95	mangelhaft
Secret Weapons of the Luftwaffe	Flugsimulation	LucasArts	DM 49,95	gut
Tennis Cup 2	Tennis-Simulation	Loriciel	DM 19,95	ausreichend
The Ball Game	Denkspiel	Electronic Zoo	DM 19,95	mangelhaft
Tiebreak	Tennis-Simulation	Starbyte	DM 19,95	mangelhaft
Veil of Darkness	Rollenspiel	SSI	DM 49,95	ausreichend
Winzer	WiSim	Starbyte	DM 19,95	ausreichend

Powerplus

Im Rahmen der Powerplus-Reihe von Digital Integration feiern diverse Klassiker aus dem MicroProse-Programm ein furioses Comeback. Besonders lobenswert: Im Gegensatz zu manch anderem Anbieter beschränkt sich DI Ltd. auf die echten Hits, die zudem zu einem fairen Preis angeboten werden. Alle Titel sind sowohl auf Diskette als auch auf CD-ROM erhältlich.

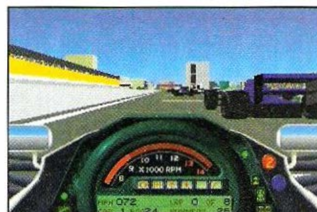
Pirates! GOLD



Die Faszination des Seeräuber-Epos aus seligen C64-Tagen wurde fast verlustfrei auf High Tech-PCs übertragen: Die motivationsfördernde Mischung aus Strategie, Action und Wirtschaftssimulation von Sid Meier glänzt vor allem mit feinster SuperVGA-Grafik.

Hersteller: MicroProse • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: sehr gut

MicroProse Formula One Grand Prix



Sie wollten schon immer mal wie Schumi über die Original-Grand Prix-Strecken brettern? Formula One GP macht's möglich: Die ultra-realistische Simulation mit perfekter Steuerung, unglaublicher Atmosphäre und blitzschneller Grafik sichert sich auch heute noch die Pole Position.

Hersteller: MicroProse • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: sehr gut

Gunship 2000



Gunship konnte auf dem C64 alle Rekorde brechen. Sieben Helikopter aus dem Bestand der US Army bilden die Grundlage des Gunship-Nachfolgers. In Europa sowie im Persischen Golf erfüllt man Missionen, die auch selbst erstellt werden dürfen. Kein ultimativer Comanche-Killer, aber solide Unterhaltung mit auf-wendiger 3D-Grafik.

Hersteller: MicroProse • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: befriedigend

F-15 Strike Eagle III

Die zwei Jahre alte Flugsimulation schlägt sich wacker gegen die immer stärker werdende Konkurrenz. In bewährter Mi-



croProse-Qualität fliegen Sie komplexe Einsätze in Krisengebieten. Ein guter Joystick und ein nicht zu langsamer PC sind die Grundvoraussetzung für den dritten Teil der legendären Serie. Ein durchweg gelungener Titel!

Hersteller: MicroProse • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: gut

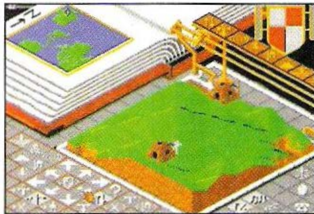
Weitere Powerplus-Programme

Titel	Genre	Hersteller	Preis	Preis/Leistung
Dogfight	Flugsimulation	MicroProse	49,95	befriedigend
F-117 A	Flugsimulation	MicroProse	49,95	ausreichend

Soft Price

Vom deutschen Spieledistributoren BOMICO stammt das Label SOFT PRICE, das einige echte Highlights zu bieten hat. Erste Adressen wie Electronic Arts, Bullfrog, Origin, Broderbund, Taito, Maxis und Virgin bürgen für erstklassige Aufmachung und langanhaltenden Spielspaß.

Populous



Beim Strategie-Welterfolg von Bullfrog verhilft man als digitaler „Gott" seinem Völkchen zu Wohlstand, schützt es vor Eindringlingen und wehrt sich gegen andere Herrscher mit hübsch animierten Naturkatastrophen. Enthält die Zusatzdisk „Promised Lands" mit fünf neuen Welten (50 neuen Levels).

Hersteller: Bullfrog • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: sehr gut

Populous 2

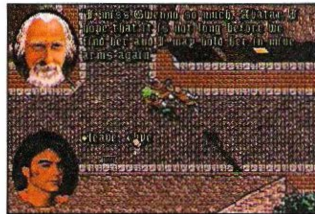


Noch mehr Funktionen, komplexere Missionen und vor allem die wesentlich verbesserte isometrische 3D-Grafik sind schlagkräftige Argumente für das Strategie-Schwergewicht. Detailverliebte Animationen und die einwandfreie Benutzeroberfläche machen das Erobern leicht. Populous 2 sollten Sie sich nicht entgehen lassen.

Hersteller: Bullfrog • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: sehr gut

Ultima VII: The Black Gate

Da war die Ultima-Welt für viele noch in Ordnung: Richard Garriotts Meisterstück ist ein Muß für jeden ambitionierten Rollenspieler. Es brilliert

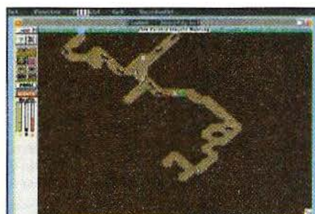


mit der gewohnt spannenden Story, VGA-Grafik vom Feinsten und einer schier unglaublichen Langzeitmotivation. Eines der besten PC-Spiele aller Zeiten!

Hersteller: Origin • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: sehr gut

SimAnt

Wie fühlt man sich als Ameise, wenn der Rasenmäher über das mühsam konstruierte Nest



rattert oder der Nachbarshund in den Kolonien buddelt? Kümmern Sie sich um den Nachwuchs und kämpfen Sie gegen die roten Waldameisen. Langanhaltender Spielspaß in 640 x 480 Bildpunkten!

Hersteller: Maxis • **Preis:** ca. DM 49,95
Preis/Leistung: gut

Sleepwalker



Bei diesem schnarchigen Geschicklichkeitsspiel beneidet man seine eingeschlafenen Füße: In der Rolle von Hund Ralph soll man den schlafwandelnden Lee über Baustellen, Hauptverkehrsstraßen und Friedhöfe bugsieren. Lachhaft schlechte Grafik, indiskutabler Sound und eine haarige Steuerung - zum Gähnen!

Hersteller: Ocean • **Preis:** ca. DM 29,95
Preis/Leistung: mangelhaft

5 Plus One

Unter den CD-ROMs der englischen Prism Leisure Corporation finden sich einige Highlights, aber auch viel Software-Müll. Wie der Titel der Reihe schon andeutet, wurden ein ehemaliges Vollpreisspiel und fünf Shareware-Spiele auf eine Silberscheibe gepreßt. Bei letzteren läßt sich ebenfalls eine große Bandbreite hinsichtlich Aktualität und Qualität feststellen. Neben Schmankerln (Raptor, Commander Keen 6, Epic Pinball) entdeckt man auch jede Menge Nieten à la Penthouse Puzzle und andere CGA/EGA-Antiquitäten. Hervorstechendstes Merkmal jeder CD-ROM ist die deutsche Anleitung, die nicht nur mit viel Sinn für Humor übersetzt wurde („Binden Sie Ihre Schule zusammen"), sondern dank der 4-Punkt-Schriftgröße auch alles andere als leicht lesbar ist (warum nicht gleich auf Microfiche?). Bei den meisten Spielen werden Sie obendrein noch von einem äußerst umständlichen Kopierschutz belästigt. Für 5 Plus One spricht allerdings der unverschämt günstige Preis.

The Blues Brothers



Das Jump & Run mit den beiden Anti-Helden aus dem gleichnamigen Kult-Film verschreckt den Spieler zunächst mit seiner unattraktiven CGA/EGA-Grafik, doch die jazzig fetzige Musik läßt einen immer wieder zur Tastatur greifen. Ein konservatives Programm mit wenigen Extras, langweiligen Gegnern und durchwachsener Steuerung!

Hersteller: Titus • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: ausreichend

Weitere SOFT PRICE-Spiele

Titel	Genre	Hersteller	Preis	Preis/Leistung
Dune	Adventure	Virgin	DM49,95	ausreichend
F-29 Retaliator	Flugsimulation	Ocean/DID	DM 49,95	ausreichend
Jack Nicklaus´ Golf	Golf-Simulation	Accolode	DM 39,95	ausreichend
Lure of the Temptress	Adventure	Virgin	DM 49,95	ausreichend
Manchester United Europe	Fußball-Simulation	Krisalis	DM 39,95	befriedigend
Reach for the Skies	Flugsimulation	Virgin	DM 49,95	ausreichend
Super Space Invaders	Shoot ´em Up	Taito	DM 29,95	mangelhaft
WWF 2: European Rompage Tour	Beat ´em Up	Ocean	DM 29,95	ausreichend

It Came From the Desert



Absolutes Kultspiel von Cinemaware, das die Rieseninsekten-Filme der 50er Jahre gehörig auf die Schippe nimmt. Die Mischung aus Adventure, Shoot ´em Up, Strategie und etlichen anderen Genres garantiert Gänsehaut und ausgiebige Zwerchfellmassage. Drollige Animationen und nette Soundeffekte runden das Spektakel ab.

Hersteller: Cinemaware • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: gut

Ghostbusters 2



Kurzweiliges Actionspiel rund um die schleimigen Monster der Filmklamotte, das sogar rudimentäre Sprachausgabe zu bieten hat. Für die spannenden Aufträge brauchen Sie ein ruhiges Händchen, um als Geisterjäger die lästigen Kreaturen zu zerbröseln. Typisches Lizenzprodukt mit flottem Soundtrack!

Hersteller: Activision • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: befriedigend

Mean 18

Die „realistischste Golfsimulation, die es je gab" trägt einen Copyright-Vermerk von 1986 und spielt sich dementsprechend. Krümelige EGA-Grafik,



ungenaue Steuerung und fast schon lächerlich wirkende Animationen gibt es zu einem überhöhten Preis. Finger weg!

Hersteller: Accolade • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: ungenügend

F-14 Tomcat

Reichlich antiquierte Flugsimulation im Stile von Top Gun mit schneller, aber detail- und farbarmer 3D-Grafik. Mit den Übungs-Missionen klettert man auf der Karriere-Leiter nach



oben und darf eine MiG nach der anderen vom Himmel holen. War schon 1991 technisch völlig veraltet.

Hersteller: Activison • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: mangelhaft

Bombuzal

Sieben Jahre altes Denk- und Geschicklichkeitsspiel mit iso-



metrischer 3D-Grafik, Zwei-Spieler-Modus und Unmengen von Levels. Im Stile von Bomberman setzt man Sprengkörper ab und bringt sich noch rechtzeitig in Sicherheit. Reißt heutzutage niemanden mehr vom Hocker.

Hersteller: Mirrorsoft • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: ausreichend

Millemiglia



Putziges Oldtimer-Rennen, das ein 1.000-Meilenrennen in Italien zum Vorbild hat. Detailgetreu nachgeahmte Schnauferl (Ferrari, Alfa Romeo etc.) aus der Zeit von 1927-1933 brettern durch Dörfer und über Landstraßen. Jede Menge Optionen und guter Sound, aber elend langweilige Grafik.

Hersteller: Simulmondo • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: ausreichend

Crazy Cars 3

Auf dem Highway ist die Hölle los: Mit einem Lamborghini Diablo dürfen Sie Amerikas Straßen unsicher machen. Durchaus überzeugende 256-Farben-Grafik im Outrun-Stil, harte Konkurrenten, Tuning,

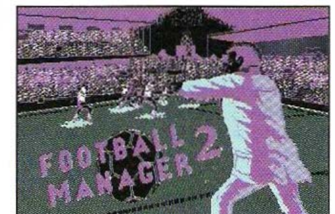


Reparaturen und Wettbewerbe stehen der hektisch reagierenden Steuerung entgegen.

Hersteller: Titus • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: gut

Football Manager 2

Herrlich antike CGA-Optik und „revolutionäre Features" wie Manndeckung und Ersatzbank-Funktion zeugen von dem fortgeschrittenen Alter dieses Fossils. Als C64-Version



ein absoluter Topseller, wurde es auf dem PC zum Mega-Flop - dann doch lieber den ran-Trainer!

Hersteller: Prisim Leisure Co. • **Preis:** ca. DM 19,95
Preis/Leistung: mangelhaft

Wir hoffen, daß Sie hier das einige Programme gefunden haben, die in Ihrer Softwaresammlung noch fehlen. In Zukunft werden wir Sie häufiger über Klassiker zu Dumping-Preisen informieren, denn zu den bereits erhältlichen Spielen gesellen sich täglich neue.

Weitere 5 Plus One-Spiele

Titel	Genre	Hersteller	Preis	Preis/Leistung
3D World Boxing	Box-Simulation	Cinemaware	DM 19,95	mangelhaft
3D World Tennis	Tennis-Simulation	Simulmondo	DM 19,95	gut
Hardball!	Baseball-Simulation	Accolade	DM 19,95	gut
International Athletics	Sportspiel	Zeppelin Games	DM 19,95	mangelhaft
Sindbad	Action/Adventure	Cinemaware	DM 19,95	mangelhaft
The Three Stooges	Jump & Run	Mirrorsoft	DM 19,95	ausreichend
Titus the Fox	Jump & Run	Titus	DM 19,95	ausreichend
TV Sports Baseball	Baseball-Simulation	Cinemaware	DM 19,95	ausreichend
TV Sports Basketball	Basketball-Simulation	Cinemaware	DM 19,95	gut
TV Sports Football	Football-Simulation	Cinemaware	DM 19,95	befriedigend

Wing Commander 3

Das Herz

Die Wartezeit für Kilrathi-Jäger dauert inzwischen schon fast drei Jahre. In der Zwischenzeit versuchte Origin, die riesige Fongemeinde von Wing Commander zwar durch Ableger wie Privateer, WC Academy und WC Armada zu beruhigen, aber der Ruf nach Teil 3 wurde einfach nicht leiser. Bis eben noch fürchteten wir, der Erscheinungstermin könnte sich in letzter Sekunde doch noch verzögern, aber ein Wochenende vor Redaktionsschluß erreichte uns die von Origin freigegebene deutsche Version dann schließlich doch noch. Sie können sich denken, daß die PC Games-Redaktion nach dem Einlegen der ersten CD-ROM von einer Sekunde auf die andere plötzlich einem riesigen Ameisenhaufen glich und sich alles um einen Monitor versammelte...



Die endgültige Version von WC3 war in vielerlei Hinsicht eine große Überraschung für uns. Zum einen stellte sich Origins Statement, daß es keine eigene deutsche Version geben sollte, als absolut überholt heraus, da die bei uns eingetroffene Version besser und verständlicher synchronisiert ist als mancher Actionfilm. Zum anderen wurde die Datenmenge, die den Interactive Movie ausmacht, zu Anfang unterschätzt - ganze vier CDs (anstatt der angekündigten zwei oder drei) liegen der Packung bei. Auch die in der Anleitung angegebenen Tastatur- und Joystick-Kommandos kamen uns auf den ersten Blick etwas seltsam vor: Alles, aber wirklich alles, was mit den Raumschiffen machbar ist, kann über die selben Tasten (L für Lock, M für Missile etc.) wie einst in Wing Commander 2 erreicht werden. Umso besser - also weg mit der Anleitung und rein ins Spiel!

Alte Bekannte

WC3 beginnt genauso wie WC2 endete: Wieder einmal

des Tigers

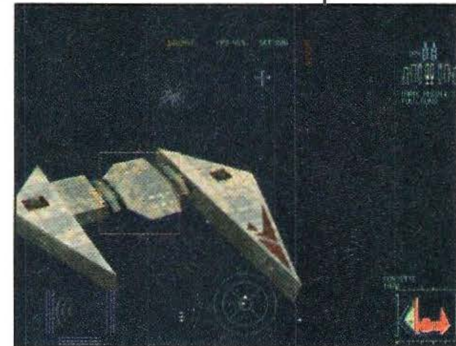
stehen Sie vor dem rauchenden Wrack eines Schlachtschiffes. Wo Sie im zweiten Teil noch für den Verlust der Tiger´s Claw zu Verantwortung gezogen wurden, blüht Ihnen diesmal dasselbe mit einem anderen, gut bekannten Schiff: der Concordia, auf der Sie Dutzende von Missionen in WC2 bestreiten mußten. Colonel Blair, dessen Part Sie auch im neuesten Teil bekleiden, und sein Gefährte Paladin haben das Unglück nur knapp überlebt und müssen jetzt der Versetzung auf die abgetakelte T.C.S. Victory ins Auge sehen, die inmitten des Kilrathischen Hoheitsgebiets operiert. Was Colonel Blair noch mehr trifft als dies, ist aber das Verschwinden seiner Geliebten Angel (Pilotin auf der T.C.S. Concordia), die, wie das cinematische Intro dem Spieler verrät, in die Hände der Kilrathi gefallen ist. Die Begrüßung auf der Victory ist mehr als kühl: Commander Eisen, Blairs neuer Chef, fragt gleich zu Spielbeginn, ob er ihn nicht lieber Schrotthaufen-Pilot anstatt bei seinem richtigen Namen rufen soll. Etwas abgeschwächt wird diese Enttäuschung aber durch ein Wiedersehen mit einem alten Freund: Hobbes, der zu den Terranern übergelaufene Kilrathi-Krieger, wurde ebenfalls auf das klapprige Kampfschiff verschlagen. Außerdem wird auf der Victory auch visuell einiges geboten: Drei bildhübsche Frauen sind ebenfalls an Bord - wenn man schon durch die Hölle gehen muß, dann wenigstens mit ein bißchen Vergnügen...

Die T.C.S. Victory

Der erste Rundgang auf der Victory offenbart sich als astreiner cinematischer Genuß. Wie wir im

Wing Commander 3 - für wen und für was?

Bei dieser Weltraum-Serie gehört es seit jeher zum guten Ton, seiner Zeit etwas voraus zu sein. Schon Wing Commander 2 war 1991 nur jenen Raumpiloten vorbehalten, die für die damalige Zeit hochmoderne 386 DX-Rechner auf dem Schreibtisch stehen hatten. Auch beim dritten Teil der Serie darf man sich nichts vormachen: Ein Pentium bzw. ein 486 DX-100 sollte vorhanden sein, um dem Actionspiel Leben einzuhauchen. Für schwächere PCs ist das Spiel nur im VGA-Modus zu gebrauchen. Der ist allerdings bei weitem nicht so spektakulär wie der HiRes-Modus mit 640 x 480 Bildpunkten.



Der Unterschied zwischen VGA und SVGA macht sich deutlich bemerkbar (SVGA unten).





Gigantische Raumstationen, detailliert gezeichnete Jäger und phantastische Explosionen. Von Wing Commander 2 zum dritten Teil hat sich alles verändert - das Grundprinzip und das Gameplay sind aber gleich geblieben.



Korvetten wie diese werden oft von mehreren Kilrathi-Jägern beschützt. Bevor man den Angriff auf das schlecht gepanzerte Hauptschiff beginnt, gilt es, die kleinen Raumschiffe im zähen Kampf zu besiegen.



Ihre Mitstreiter auf der T.C.S. Victory


Mark Hamill „Colonell Blair"


„Hobbes" der Kilrathi

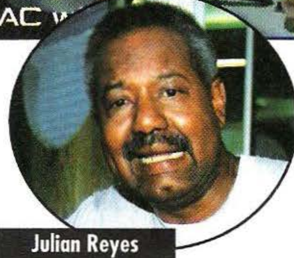

Jason Bernard „Vaquero"


Tom Wilson „Maniac"




Joshua Lucas „Flash"


Jennifer MacDonald „Flint"


Julian Reyes „Commander Eisen"


B. J. „Falcon"

Vorfeld bereits eingehend berichteten (PC Games 8/94), wurde der Zeichenstift bei WC3 nur noch sehr selten zum Einsatz gebracht. Durchgehend wurden alle Dialoge mit Hollywood-Schauspielern in einem bekannten Filmstudio abgedreht und in einer Gesamtlänge von weit über einer Stunde auf die vier CDs gepreßt. Neben den Dialogen wurden auch sonstige Zwischenszenen, etwa wenn Colonel Blair auf den Bordaufzug wartet oder die Brücke betritt, im Vollbild-Format gefilmt und ruckfrei dargebracht. Die T.C.S. Victory besteht aus drei verschiedenen Ebenen. Im untersten Stockwerk findet man den Briefing-Room und den Hangar. Eine Etage darüber die altbekannte Bar (leider kann man hier nicht mehr nach jeder Mission mit dem Barkeeper ein Schwätzchen halten) und die Schlafräume. Im obersten Deck ist dann noch die Brücke und die Feuerleitzentrale angesiedelt. Jeder Weg, den Blair auf der Victoria zurücklegt, wurde filmisch festgehalten und mit auf CD-ROM gepreßt - so entsteht für den Zuschauer unabhängig davon, welche Räumlichkeiten er nacheinander betritt, immer der Eindruck eines zusammenhängenden Spielfilms. In den Dialogen mit der restlichen Raumschiffbesatzung bleibt dem Spieler auch diesmal wieder oft die Entscheidung zwischen zwei möglichen Antworten. Je nachdem, ob die Antwort freundlich oder eher unfreundlich ausfällt, verändert sich dann das weitere Geschehen.

Starke Sprüche

Am meisten wird das weitere Geschehen natürlich von den Flugkünsten des Spielers beeinflußt. Um bei den ersten Missionen nicht ganz blank dazustehen - seit WC2 ist immerhin einige Zeit vergangen - kann Blair sich die eingerosteten Fingerknöchel am beliebten Simulator aufwärmen. Zehn gestaffelte Übungsmissionen vom Basic Flight bis zu knallharten Kampfeinsätzen zeigen von An-



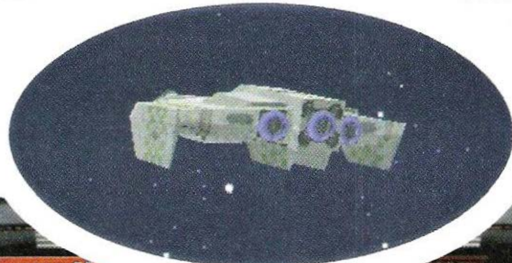
Ein Schritt zurück?

Ein Spiel auf vier CDs? Au Backe, da könnte man befürchten, sich wie in alten C64-Zeiten wohl wieder als Discjockey betätigen zu müssen. Origin hat das Problem mit der Datenfülle ganz gut gelöst, und man muß sich dann doch keine Sorgen machen, daß der Spielfluß unter dem Wechseln der CD-ROMs leiden könnte. Jede einzelne CD enthält die gesamten Daten, die nötig sind, um WC3 vom DOS aus zu starten. Im Klartext heißt das, man muß, um WC3 von der ersten bis zur letzten Mission sauber durchzuspielen, nur dreimal die CD im Laufwerk wechseln. Damit kann man wohl leben.

fang an, daß der Schwierigkeitsgrad etwas höher angesiedelt ist als im letzten Teil. Die ersten wirklichen Kampfeinsätze beschränken sich dann auf Verteidigungsmissionen, bei denen man befreundete Schiffe vor kilrathischen Angriffen schützen muß oder bestimmte Regionen von verstreuten Kilrathi-Jägern säubert. Nachdem die Victory weiter in Feindesland vorgedrungen ist, wird es dann schon härter: Der Weltraum wimmelt nur so von Tarnkappenschiffen und erfahrenen Drakhri-Piloten. Das Ganze gipfelt letzten Endes (auf CD Nummer 4) in einer Entscheidungsschlacht in der Erdumlaufbahn, bei der sich herausstellt, ob Sie die Menschheit vor der endgültigen Auslöschung bewahren können. Beibehalten wurden dabei natürlich wieder die Funksprüche, die während des Raumfluges mit Raumstationen, befreundeten und feindlichen Piloten ausgetauscht werden können. Die Bedeutung dieser Option wurde sogar noch weiter ausgebaut. Reizt man einen Kilrathi mit kessen Sprüchen (Du trittst den Heimweg in einer Kiste an!) so lange, bis er die Beherrschung verliert, erhöhen sich die Chancen auf einen Abschuß. Außerdem ist die Kommunikation mit dem Wingman, dem wieder verschiedene Kommandos erteilt werden können, ebenfalls von enormer Wichtigkeit.

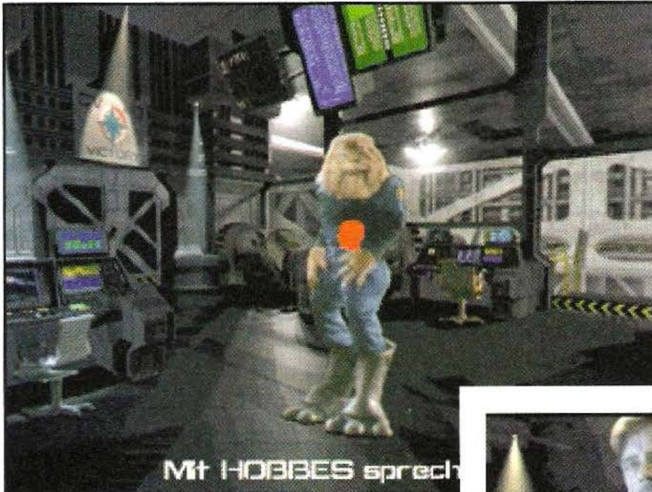
Broadsword Ade!

Wie eingangs erwähnt, hat sich im wichtigsten Punkt, der Steuerung des Raumschiffs, nicht viel geändert. Ein Spieler, der sich schon mit WC2 eingehend beschäftigt hat, kann ohne einen einzigen Blick in die Anleitung gleich voll durchstarten. Laserkanonen, Missiles und Afterburner findet man auf dem Keyboard und Joystick am gewohnten Platz. Völlig verändert haben sind hingegen die terranischen Raumschiffe, in denen man den Kilrathis begegnen kann. Statt der guten alten Broadsword und dem Rapier hat man jetzt die Auswahl zwischen der langsamen aber schlagkräftigen Longbow, dem Thunder-



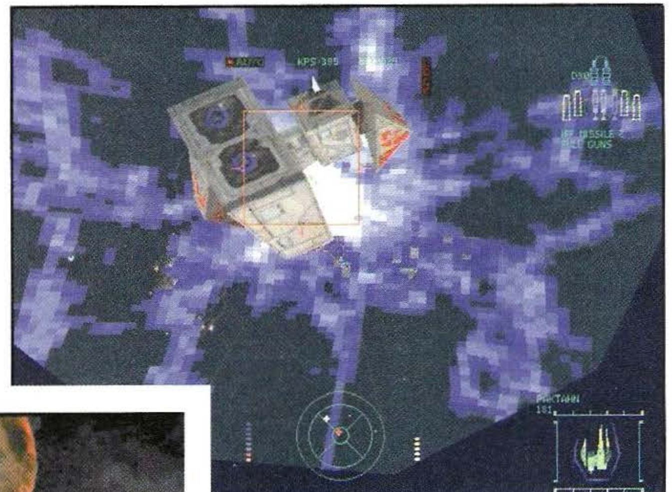


Die Longbow ist eines der Raumschiffe in WC3. Vor jeder Mission kann man sich ein Schiff und die entsprechende Raketenbewaffnung aussuchen.



Der freundliche Kilrathi Hobbes ist wieder mit von der Partie und steht Blair als Wingman zur Seite.





Der blaue Nebel vor dem Raumschiff symbolisiert den Energieschild und leuchtet bei jedem Treffer auf.

bold, der flinken Hellcat und weiteren Jägern. Gleich nach den ersten Missionen ergibt sich sogar die Gelegenheit, den hochgeheimen Prototypen eines Jägers zu fliegen - natürlich handelt man sich hier anschließend einen gehörigen Rüffel von Seiten des zuständigen Offiziers ein - zum Glück hat man den Dienstrang eines Colonel, während der betroffene Pilot nur ein Major ist - was die ganze Situation noch einigermaßen glimpflich ausgehen läßt.

Pentium - The Heart of the Computer

Am meisten interessierte uns natürlich die vollkommen auf den Kopf gestellte Grafik-Engine. Daß die 3D-Routinen gänzlich auf SuperVGA zurückgreifen, ist ja bereits bekannt - nur konnte man am Beispiel anderer Spiele schon sehen, wie dieser Versuch geschwindigkeitsmäßig in die Hose ging. Hier trifft man auch bei WC3 auf ein zweischneidiges Schwert: Die hochdetaillierten Texturen bringen den Pentium in manchen Situationen immer noch ins Schwitzen. Beispielsweise ist das beim Angriff auf die riesige Kilrathi-Raumstation auf CD Nummer 4 der Fall - sehr oft kommen solche Engpaßsituationen allerdings nicht vor. Ein altes Problem, das der Serie von Anfang an anhaftete, wurde jetzt ebenfalls behoben: Fliegt man sehr nahe an ein Objekt heran, so hat man jetzt nicht mehr den Eindruck eines Legobildes, sondern die Schiffe bleiben auch bei Fast-Kollisionen noch sehr detailliert und feingezeichnet. Bis auf die höhere Auflösung und die fein gerasterten Objekte hat sich aber nicht viel geändert - wer die bewährte Bitmap-Grafik schätzt, kann also aufatmen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Über Wing Commander 3 ein Urteil zu fällen, ist nicht leicht - vor allem dann nicht, wenn man schon bei den ersten beiden Teilen zu den eingeschworenen Fans zählte und über Pentium-Hardware verfügt, die in vielen Haushalten noch ein Wunschtraum ist. Trotzdem: An diesem Spiel wird über kurz oder lang keiner vorbeikommen, der 3D-Actionspiele mag. Schon immer war die Serie anforderungsmäßig ihrer Zeit vorraus, und so ist es auch diesmal. Mit ausgefeilten 3D-Routinen im SuperVGA-Bereich setzt Wing Commander wieder die neuen Maßstäbe auf dem Spielesektor. Neben der phantastischen Grafik während der Missionen stimmt dort auch alles andere: Das Gameplay und die Steuerung wurde konsequent beibehalten und noch verfeinert. Die gefilmten Zwischensequenzen von nicht enden wollender Länge laufen auch auf dem billigsten Double-Speed-Laufwerk ohne ein einziges Stocken ab, und der Sound in General Midi-Qualität ist nicht zu verbessern. Der einzige Kritikpunkt an den Missionen ist, daß im Lauf der Zeit neue Akzente fehlen: Genau wie bei den Vorgängern beschränkt sich ein Großteil der über 50 Missionen auf drei oder vier Grundkategorien - Patrouillenflüge, Raid-and-Attack-Einsätze und Begleitschutz-Aufträge. Andere, diffiziler aufgebaute Missionen, wie beim Konkurrenten Tie Fighter etwa, kommen nur selten vor. Hier stellt sich natürlich die Frage, ob der typische Wing Commander-Freak die Abwechslung überhaupt braucht oder lieber auf Bewährtes zurückgreift? Dieser eine Kritikpunkt hin oder her - WC3 ist die konsequente Fortsetzung einer der erfolgreichsten Spielideen überhaupt und zählt sowohl technisch als auch beim Gameplay zum Allerbesten, was man derzeit als Computer-, Videospiel oder Interaktiver Spielfilm bezeichnen kann. Für mich persönlich ist Wing Commander 3 trotz seines sehr hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades DAS Actionspiel des Jahres!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
486 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 8 MB	SoundBlaster
HD 10-40 MB	Roland
CD 1000 MB	General Midi
MEM 600 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

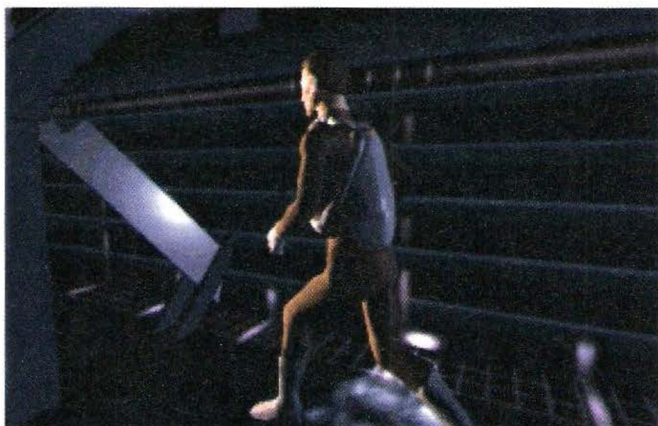
RANKING

3D-Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
97%	94%	90%	96%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin/EA





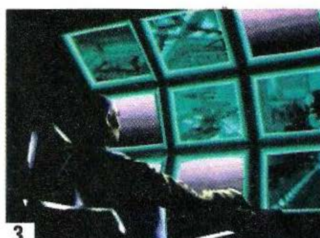
Um nach den Actionsequenzen in das Innere des Hauptkomplexes zu gelangen, müssen Sie diesen riesigen Ventilator sicher hinter sich bringen. Ein kurzer Tastendruck genügt, um das Kommunda zum Springen zu geben - hoffentlich zum richtigen Zeitpunkt, denn sonst...

Cyberia

James Bond d


1


2


3


4



Monatelang schlagen wir uns nun schon mit Produkten herum, die nur aufgrund zahlreicher und meist lächerlicher Videosequenzen mit dem Titel „interaktiver Spielfilm" prahlen. Doch jetzt ist damit endgültig Schluß: Cyberia zeigt auf eindrucksvolle Art und Weise, wie ein Film zum Mitspielen aussehen muß! An diesem Spiel müssen sich in Zukunft alle Konkurrenzprodukte messen.

Die Menschheit hat sich in der Zukunft in zwei große Gruppierungen aufgeteilt. Die „guten Menschen" fühlen sich der „Free World Alliance" zugehörig und die „bösen Menschen" haben sich dem „Kartell" angeschlossen. Cyberia tischt uns also einmal mehr die altbackene Geschichte einer zweigeteilten Gesellschaft auf, und so kommt es, wie es kommen mußte: das Kartell hat eine streng geheime und scheinbar



Bewegt man sich unvorsichtig durch das Hauptquartier, kann es zu Überraschungen kommen: Zak wird von einem mutierten Monster angegriffen.

er Zukunft


5


6

Filmreif

Die kühle Blonde fertigt Zak, den Helden des Spiels, noch einem kurzen Kuß mit einem Elektroschockgerät ab. Zak befindet sich gefesselt in einem Raum, und Zanthos versucht, mit Elektroschocks die Wahrheit aus ihm herauszukitzeln. Die junge Dame geht dazwischen - flash - beide liegen tot am Boden. Die Fesseln lösen sich automatisch, und man kann sich auf die Suche noch dem Ausgang machen...

von Außerirdischen entworfene Superwaffe im Herzen Sibiriens entdeckt, und die „Free World Alliance" befürchtet nun eine plötzliche Machtergreifung ihrer Kontrahenten. Sie werden nun ausgeschickt, um diese Superwaffe zu vernichten oder sogar in die Hände der FWA zu spielen...

Die Installation von Cyberia erweist sich als relativ problemlos. Lediglich 2 MB Grunddaten werden auf Festplatte ausgelagert und eine vorhandene SoundBlaster-Karte wird automatisch vom Spiel erkannt - nur einige exotische Karten mit ungewöhnlicher IRQ-Belegung machen dem Spiel zu schaffen. Auch die Anforderungen können sich sehen lassen: Cyberia läuft bereits auf einem 386er, ab einem 486DX33 ist es spielbar und als CD-ROM-Laufwerk genügt ein konventio-


7


8


9


10


11


12


13

nelles Mitsumi Double-Speed. In Anbetracht einiger Konkurrenzprodukte ist das schon eine erstaunliche Leistung...

Autosave

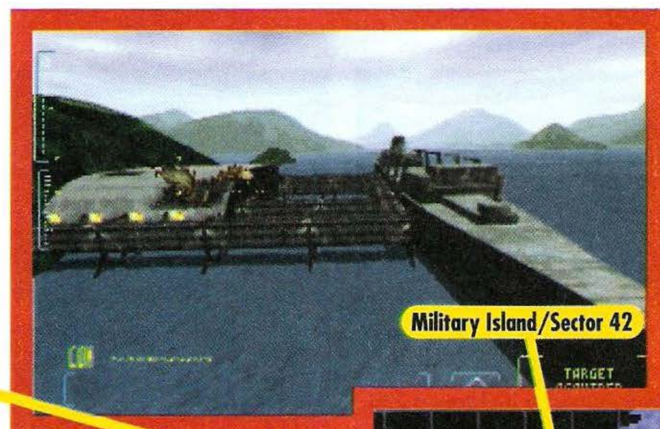
Cyberia erweist sich als gelungene Mischung aus adventureorientiertem Movie-Game, Action- und Knobelspiel. Dabei wurde nicht eine wilde Mixtur aus diesen drei Ingredienzien gebraut, sondern vielmehr hielt man sich an eine strikte Einteilung. Nach dem Intro befindet man sich im Hauptquartier des Kartells und erhält die Anweisung, sich schleunigst in Zanthos` Büro zu begeben. Dieser Anweisung muß man - wie so oft in diesem Spiel - unbedingt Folge leisten. Wagt man auch nur einen kurzen Blick in einen anderen Raum oder schlendert zögerlich über die dunklen Gänge, wird man von einem Wachmann kommentarlos erledigt. Unverbesserliche Lästermäuler werden hier natürlich gleich von mangelnder Interaktivität sprechen, denn möglichst schnell durch die Räume zu laufen, zeugt nicht gerade von überwältigender Spieltiefe. Doch es kommt viel besser: nachdem man sich mit Zanthos` Untergebenen unterhalten hat, greifen die Truppen der „Free World Alliance" an und man muß sich gegen seine eigenen Mannen stellen. Greift man sie nicht an, enttarnt man sich unweigerlich selbst. Hier folgt nun eine kleine Actionsequenz, in der man feindliche

Statement



Cyberia setzt die Meßlatte für Grafik und Sound noch ein wenig höher, hier haben die Jungs von Xatrix ganze Arbeit geleistet. Auch spielerisch gibt es eigentlich kaum Kritikpunkte: die Atmosphäre stimmt, das Game läßt sich sehr leicht über Tastatur und Maus bedienen, und man kann beim besten Willen nicht aufhören zu spielen - genau hier liegt aber auch der Knackpunkt. Cyberia kann so faszinieren, daß man es von Anfang bis Ende durchspielt, und bei einem fortgeschrittenen Spieler ist schon nach zehn Stunden Schluß. Diese zehn Stunden sind aber Unterhaltung pur und schließlich kann man auch noch den Schwierigkeitsgrad beliebig verändern: drei Stufen für den Arcade- und drei Stufen für Puzzleteil! Eine phantastische Idee für ein phantastisches Spiel!





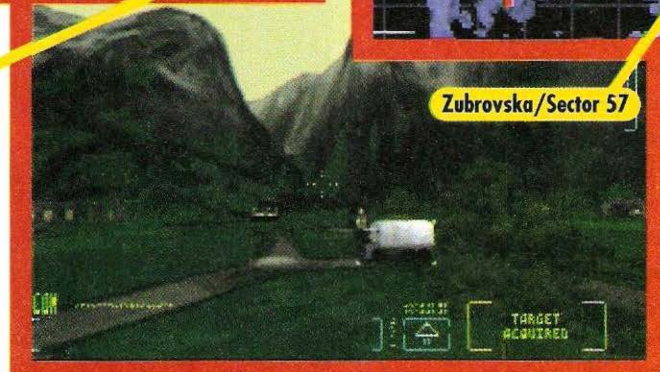
Actionteil

Sieben packende Action-Missionen gilt es bei Cyberia zu absolvieren. Der Weg führt Sie vom Atlantischen Ozean über Norwegen zum Sektor 86, wo schließlich das große Finale in Form einer weiteren Adventuresequenz stattfindet.



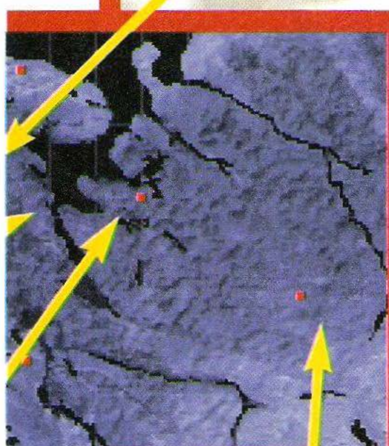






Hubschrauber, Jets und Minen aus dem Weg räumen muß. Nach erfolgreicher Mission befindet man sich wieder im Adventure-Part, bekommt phantastische, filmähnliche Grafiken präsentiert und darf sich an den zahlreichen Puzzles versuchen. Das geschieht zum größten Teil nach dem Trial & Error-Prinzip, gelegentlich ist aber auch eine Portion Hirnschmalz gefragt. Wenn Sie beispielsweise einen Raum betreten und erst einmal geduldig warten, könnte Sie sehr leicht eine Wache hinterrücks angreifen. Also müssen Sie sich eine Möglichkeit überlegen, die Tür zu verriegeln... Hier kommt das hervorragende Savegame-Menü voll zur Geltung. Der Rechner speichert automatisch, sobald Sie eine bestimmte Hürde gemeistert haben. Scheitern Sie danach an einer Stelle, so müssen Sie nur auf eine Taste hacken, und schon können Sie das gewünschte „Bild" nachladen. Das Ganze geschieht in Sekundenschnelle, so daß man relativ flüssig weiterspielen kann. Aber Vorsicht! In der englischen Version befindet sich gegen Ende des Spiels ein derber Bug! Über sechs bis sieben Bilder hinweg speichert der Computer nicht ab und







In der ersten von insgesamt sieben Missionen müssen Sie den Atlantischen Ozean von Mitgliedern des Kartells säubern (oben); im Frachttunnel müssen Sie darauf achten, welche Objekte Sie auf's Korn nehmen. Blau umrandete Tanklaster gehören zu den Kräften der „Free World Alliance" und bringen den Tunnel zum Einsturz (unten).

man muß immer wieder von vorne beginnen. Die deutsche Version sollte diesbezüglich schon verändert worden sein.

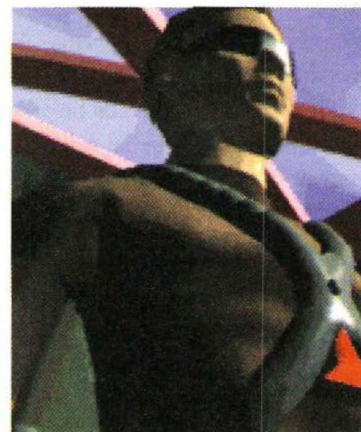
Puzzlespiel

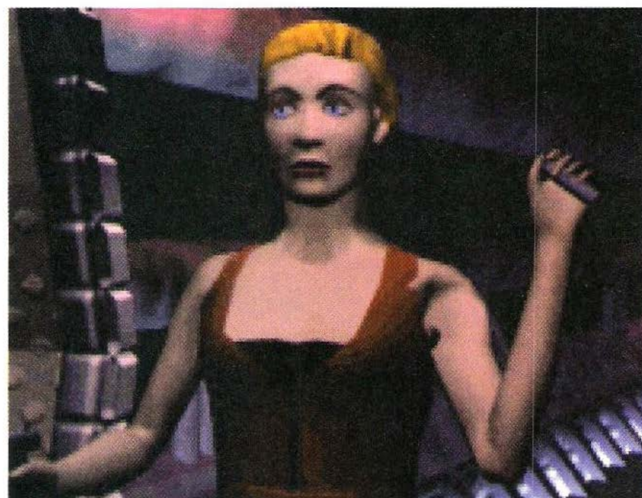
Der Puzzleteil besteht hauptsächlich aus gefährlichen Sicherheitstüren. Ein Fehler, und die in das System integrierte Bombe geht in die Luft. Zur Lösung stehen Ihnen diverse Scanner zur Verfügung, die die Möglichkeit zur Identifikation mit dem Charakter noch verstärken - man fühlt sich als ein richtiger Cyber-Bond! Alle technischen Geräte lassen sich nach vorhandener Wärme, Magnetismus und Biomasse scannen. Auf diese Weise erhält man wichtige Hinweise zur Lösung des Problems.

Im krassen Gegensatz dazu stehen natürlich die sieben reinrassigen Action-Missionen, in denen man Rebel Assault-like alle Gegner vom Bildschirm fegen muß. Hier bewegt man nur den Cursor, und der Rechner fliegt einen vorberechneten Weg ab. „Vorberechnet", werden jetzt viele mit abwertender Mimik äußern - das ist aber wirklich nicht nötig. Wenn man sich bei dieser Grafik frei bewegen wollte, müßte man schon über einen 986er verfügen, und selbst dann bestehen noch berechtigte Zweifel. Blindes Geballere bringt Sie außerdem nur in den ersten Missionen weiter. Im weiteren Verlauf müssen Sie nämlich darauf achten, nur die Gegner (roter Kasten) und nicht die eigenen Truppen (blauer Kasten) zu treffen.



Mit dem Kampfroboter müssen Sie ein virusverseuchtes Labyrinth säubern.





Klassenprimus?

Auf technischer Seite ist Cyberia fast jedem zur Zeit erhältlichen Spiel überlegen. Das Entwicklerteam Xatrix verzichtete völlig auf langweilige Videosequenzen, sondern verwendete nur erstklassig gerenderte Grafiken - und gerade diese erzeugen echte Filmatmosphäre. Die Kameraperspektiven verändern sich ständig und lassen eine Art Alone in the Dark-Stimmung aufkommen - um Klassen besser als die starren Kamerawinkel, die uns viele der sog. „interaktiven Filme" vor die Nase setzen. Cyberia ist aber nicht nur grafisch ein absoluter Genuß, sondern kann auch im Bereich Sound und Musik neue Zeichen setzen. Für diese beiden Komponenten zeichnet kein Geringerer als Keyboard-Guru Thomas Dolby („She blinded me with Science") verantwortlich. Seine Produktionsfirma Headspace komponierte alle Musikstücke, die sich von harten Heavy-Klängen bis zu orchestralem Bombastrock erstrecken. Viele Levels spielt man wieder und wieder, nur wegen der herausragenden Musikuntermalung. Die englische Sprachausgabe klingt glasklar und läßt eigentlich keine Wünsche offen - es wird jedoch auch eine komplett eingedeutschte Version erscheinen.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 300 MB	General Midi
MEM 550 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	92%	80%	90%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Interplay


Während es um Ihre eigenen Planeten in den meisten Fällen eher ruhig zugeht,...


... ist im Einzugsgebiet der gegnerischen Planeten die Hölle los. Ein Raumkampf tobt!


Die Grafiken lassen den Spieler vergessen, daß es sich hier um ein Vollpreis-Spiel handelt.

Space Federation

Konservativ

Crash, Boom, Bang! Der ganze Planet explodiert im Intro, und es wird sanft übergeblendet auf einige kämpfende Raumschiffe. Wenn Sie mir zehn Spiele nennen können, an die Sie diese Handlung erinnert, sollten Sie schleunigst weiterblättern.

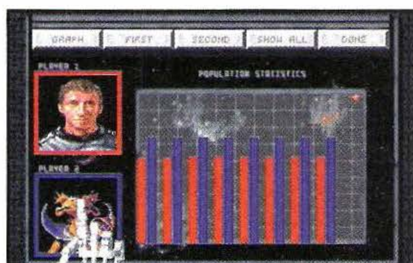
Irgendwann im 23. Jahrhundert. Die sieben verschiedenen Rassen des Universums treffen sich zu Friedensgesprächen, die - wie immer - in einem Desaster enden. Heute, knapp 20 Jahre später, herrscht zwischen den sieben Rassen ein erbitterter Krieg. Können Sie als Oberbefehlshaber einer dieser Rassen die feindlichen Planeten erobern? In verschiedenen Missionen müssen Sie versuchen, das jeweilige Ziel, wie etwa die Vernichtung eines Gegners oder die Eroberung eines Planeten, zu erreichen. Sobald Sie sich für eine Mission entschieden haben, wird auf eine zweidimensionale Karte des gewählten Gebietes umgeschaltet. Mit den Cursortasten oder dem Joystick können Sie nun Ihr Kommandoraumschiff von Planet zu Planet steuern. Auf den Planeten müssen Sie entsprechendes Kapital und Mineralienvorräte vorausgesetzt, eine funktionierende Infrastruktur aufbauen. Nur so können Sie den Techniklevel Ihrer Planeten erhöhen und fortgeschrittenere Raumschiffe in Ihren Fabriken bauen. Erst wenn Ihre eigenen Planeten genügend Verteidigungspotential aufweisen, sollten Sie sich daranwagen, feindliche Planeten anzugreifen.

Star Control

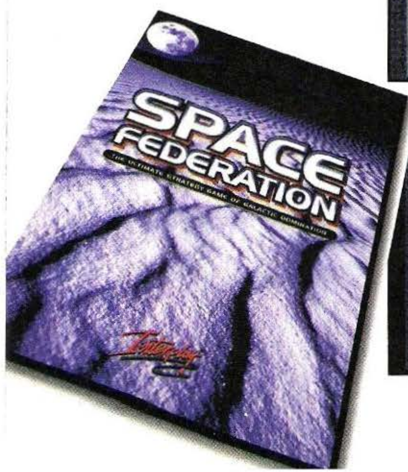
Vielleicht ist es Ihnen schon aufgefallen: begeistert hat mich dieses Spiel nicht gerade. Schon die Anleitung macht einen recht zweifelhaften Eindruck. Gerade zwei der zehn verschiedenen Raumschiffe werden im Handbuch vorgestellt, für die verschiedenen Gebäude gibt es keinerlei Erklärung. Aber so schlimm ist das ja nicht, nach ein paar Stunden Spielzeit kann man so ziemlich alles herausfinden. Darüber hinaus wirkt der Spielfluß etwas zäh und kann nicht unbedingt zum Weiterspielen motivieren. Einen negativen Eindruck hinterläßt auch die Tatsache, daß nicht einmal der Titel über das ganze Spiel beibehalten wurde. Mal nennt es sich Space Federation, ein anderes Mal besteht es auf den Arbeitstitel Star Reach.

Lars Geiger ■

Am Ende einer Mission versucht eine ausageschwache Grafik das Warum und Wie zu klären (rechts).







SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 8MB	Roland
MEM 560KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Interplay

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
60%	56%	62%	54%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch



Voyeur

Spannen ohne Spannung





Hawke ist hier in eine hitzige Diskussion mit einer jungen Dame verstrickt (unten). Keine Angst: Voyeur ist absolut gewaltfrei (oben).

Um Vermutungen vorzubeugen, möchte ich klarstellen, daß der Titel etwas irreführend ist. Obwohl es in diesem Spiel ausschließlich um das Beobachten von Personen geht, handelt es sich dabei um einen Polit-Thriller, der durchaus mit einer vielschichtigen Handlung aufwarten kann.

Sie übernehmen die Rolle eines Privatdetektivs. Reed Hawke, Vorstandsvorsitzender von Hawke Industries, hat beschlossen, für die Präsidentschaft der Vereinigten Staaten zu kandidieren. Doch nicht alle Familienmitglieder sind bereit, ihn zu unterstützen, und eines möchte sogar ein düsteres Geheimnis enthüllen. Hawke wird alles unternehmen, um das Schweigen seiner Familie sicherzustellen - und dabei schreckt er nicht einmal vor Mord zurück.
Die ganze Handlung können Sie bequem aus Ihrer Wohnung beobachten, indem Sie in die Fenster von Hawke Manor spähen. Mehr als nur gelegentlich versucht das Spiel, seinem Namen gerecht zu werden, liefert Ihnen delikate Einsichten, und es weht ein Hauch von „Denver Clan" über den Screen. Wenn Sie es allerdings schaffen, die Szene, in der Hawke in einen Mord verwickelt ist, auf Video aufzunehmen und der Polizei zu zeigen, dann findet Hawkes Kandidatur ein vorzeitiges Ende. Aber dafür brauchen Sie hieb- und stichfeste Beweise. Sie können auch gefährdete Familienmitglieder retten, indem Sie ein Video mit Schlüsselszenen an diese Person schicken. Diese wird fliehen und das Beweismaterial an die Presse weitergeben. Doch falls Sie das Video an eine von Hawke bestochene Person schicken, bekommen Sie unangenehmen Besuch, welcher das Spiel vorzeitig beendet. Zu allem Überfluß drängt auch noch die Zeit. Sie haben nur ein Wochenende zur Verfügung, um Hinweise zu sammeln. Da sich in mehreren Räumen gleichzeitig Szenen abspielen, ist es sehr wichtig, wie Sie sich entscheiden und in welches Fenster Sie schauen. Etwas überflüssig ist die Funktion, Minderjährige durch Vergeben eines Paßwortes auszusperren. Zwar laufen manchmal wirklich deftige Szenen ab, doch werden Sie nie jugendgefährdend. Anfangs ist man noch von den vielen, ausgezeichnet realisierten Videos begeistert, doch stellt sich schon bald ein Gewöhnungseffekt ein - vor allem wenn man das Spiel mehrmals spielt. Zwar wird versprochen, daß die Handlung jedesmal anders abläuft, doch leider bezieht sich das nur auf die zeitliche Zusammenstellung der Handlungsfäden. Erfahrene Detektive werden sehr schnell vom großen Gähnen befallen. Technisch kann Voyeur wirklich glänzen. Perfekte Videos, ein ausgezeichneter Soundtrack und eine durchdachte Benutzerführung - hier wurde an alles gedacht. Leider hat man vergessen, der Handlung den entscheidenden „Kick" zu geben.

Rainer Rosshirt ■



Soll man diesem netten Kommissar das belastende Videomaterial anvertrauen?

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 600 MB	General Midi

CD-ADVANTAGE: gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
78%	75%	75%	48%

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 130,-

HERSTELLER: Interplay

Cyberwar

Verpackungskünstler



Nach dem Reinfall mit Lownmower Man begibt sich SCI erneut in die virtuelle Welt von Cyberjobe. Diesmal mit mehr Erfolg?

Bei Lawnmower Man hat Sales Curve gezeigt, daß sie etwas von den Marktgesetzen verstehen: mit lockerem Bezug zum gleichnamigen Film und einer aufwendigen Glitzer-Packung gelang es ihnen, ein mittelmäßiges Game recht erfolgreich an den Mann zu bringen. Die äußere Aufmachung des Nachfolge-Programms Cyberwar legt nahe, daß man bei diesem Spiel an der bewährten Strategie festhalten will: Die neonfarbene Schachtel leuchtet einem schon von weitem entgegen. Darin findet man eine extravagante Mappe, die sage und schreibe VIER CDs enthält - drei Spieledisks und eine Audio-CD mit musikalischen Cyber-Ergüssen von Steve Hillage.

Hinter der Fassade

Natürlich fragt man sich, ob sich SCI diesmal mehr bemüht haben, ihr gestyltes Game auch mit spielerischer Substanz auszustatten. Die Antwort lautet: kaum. Zugegeben: Die Grafiken sind ausgefeilter und abwechslungsreicher geworden, und Dr. Angelo bewegt sich sehr flüssig durch die kalte Cyber-Landschaft. Die filmreifen Kamerafahrten durch den Pixelraum haben ebenfalls noch an Raffinesse gewonnen, auf die Dauer hemmen sie allerdings den Spielfluß. Die Puzzles bieten mehr Abwechslung als beim Vorgänger, und sogar dessen größtes Handicap, die fehlende Möglichkeit zur Spielstandssicherung, wurde nun ausgemerzt.

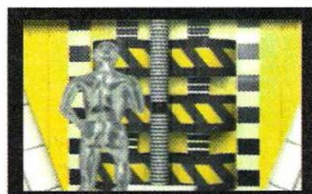
Dennoch wirkt Cyberwar wie ein monumentaler Lawnmower-Aufguß. Nach wie vor stören erhebliche spielerische Mängel. Diese fangen bei der ungenauen Steuerung an, die dem Spieler oft nur einen Sekundenbruchteil an Reaktionszeit zugesteht. Sie setzen sich fort in den langweiligen Puzzles, aus denen das Spiel ausschließlich besteht. Enttäuschend ist ferner die Musik, die im Vergleich zu Lawnmower Man kaum Neues bietet. Stattdessen war SCI dreist genug, manche Tracks aus dem Vorgängerspiel fast unverändert noch einmal zu verbraten.

Fazit

Cyberwar ist ein neuer Auswuchs der überall um sich greifenden CD-ROM-Gigantomanie. Erfreulicherweise begreifen jedoch immer mehr Entwickler, daß die Qualität eines Games in erster Linie auf der Spielbarkeit und nicht auf den technischen Mätzchen beruht. Nicht alles, was technisch machbar ist, macht auch Spaß!

Herbert Aichinger ■











Cyberwar zeichnet sich lediglich durch tolle Animationen aus.



Simple Puzzlespiele wie diese, findet man bei Cyberwar en masse. Besonders herausfordernd sind sie jedenfalls nicht!



Bei diesem Spiel müssen Sie einen Gegner mit einer Cyberwumme erledigen. Auch nicht gerade anspruchsvoll!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus
● SVGA	Joystick ●
486 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 0,8 MB	Roland
CD 1800 MB	General Midi
MEM 300 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Denkspiel



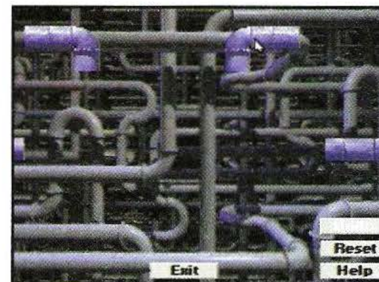
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140,-

HERSTELLER
SCI

**...um aber sicher geht dem guten alten VGA-
...ie Luft aus. In zunehmendem Maße setzen
...ersteller von Adventure- und Rollenspielen
...cenfressende SuperVGA-Auflösungen. Lei-
...ich jedoch der Inhalt dieser Spiele nicht im
...hen Umfang wie die grafische Darstellung.**

Diese glühenden Wesen sind der menschlichen Rasse nicht eben freundlich gesonnen.





Death Gate

Schöner Schein

Auch Death Gate präsentiert sich in einem eindrucksvollen SVGA-Gewand, allerdings sind lediglich Intro und Zwischensequenzen animiert. Das eigentliche Spiel läuft auf einer typischen Rollenspieloberfläche ab: größtenteils stehende Bilder garniert mit Verbliste, Inventory und Kompaß. Auch Zutaten wie die umfangreiche Magie-Option erinnern stark an ein Rollenspiel.

Außer den eindrucksvollen Zwischensequenzen finden sich leider kaum Animationen im Spiel.





Spielerisch kann Death Gate durchaus überzeugen. Das in einer Fantasy-Welt angesiedelte Adventure stellt den Spieler vor knifflige Aufgaben, die jedoch in abgeschlossene Kapitel eingeteilt sind, um den Spieler nicht mit zu vielen offenen Rätseln zu konfrontieren.

Die Story orientiert sich an einer Kurzgeschichte von M. Weis und T. Hickman: Die Sartanen teilten die Welt in verschiedene Reiche auf, die durch das Death Gate voneinander getrennt wurden. In der Isolation ging viel Wissen um Magie verloren, die Reiche zerfielen und viele Bürger wurden in das Labyrinth, ein riesiges Gefängnis, gesteckt. Der Spieler übernimmt den Part eines dieser Gefangenen, dem es gelungen ist, zu entkommen. Er begibt sich auf die Suche nach den Teilen des World Seals, mit dem es möglich ist, die Welt wieder zusammenzufügen.

Solide

Das Interface des Spiels ist recht gut gelungen. Mit nur wenigen Mausklicken kann man mit Objekten hantieren, ohne daß es dabei zu „Mißverständnissen" mit dem Interface käme. Im allgemeinen birgt das Spiel keine Überraschungen: Gegenstand nehmen, verarbeiten und an anderer Stelle wieder ablegen. Hin und wieder trifft man auf kleine Spielchen im Spiel, beispielsweise muß man eine Rohrleitung mit ungünstig geformten Rohrteilen flicken. Der Sound ist dank Sprachausgabe ein gutes Stück über dem Durchschnitt, die Bedienung läßt kaum Wünsche offen und die Grafik wäre für ein solches Spiel brillant - wenn an Animationen gedacht worden wäre. Das englischsprachige Handbuch ist leider zu knapp geraten, dafür liegt aber die angesprochene Kurzgeschichte bei, aus der sich einige Hinweise für die Lösung des Spiels ableiten lassen. Alles in allem ist Death Gate ein solides Adventure mit Rollenspiel-Touch, echte Highlights finden sich in diesem Spiel aber leider nicht.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 9MB	Roland
CD 120MB	General Midi
MEM 450 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Legend Entertainment

TIPS & TRICKS

zum Sammeln in

allen Magazinen

des COMPUTEC

Verlags.

Aktuelle Ausgaben jetzt im Handel erhältlich!

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
1942- The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	69,95	—,—
Alone in the Dark 3 /dt	V.mö.	V.mö.
Anstoss + World Cup Edition /dt	79,95	79,95
Armored Fist /dt	94,95	94,95
Battle Bugs /dt	**69,95**	**85,95**
Ballte Isle & Data Disk. /dt	73,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Beneath a Steel Sky /dt	64,95	79,95
Blackhawk /dt	85,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Burning Steel 2 /dt	94,95	89,95
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**	**—,—**
Civilization + R. Tycoon Deluxe /dt	—,—	63,95
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	**—,—**	**94,95**
Cyberwar /dt	—,—	99,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Descent /dt	V.mö.	V.mö.
Die Höhlenwelt-Saga /dt	**—,—**	**89,95**
Die Siedler /dt	79,95	—,—
Discworld /dt	76,95	89,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	**—,—**	**64,95**
Earthsiege /dt	**V.mö.**	**89,95**
Ecstatica /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	96,95
F-14 Fleet Defender Plus /dt	94,95	94,95
Falcon Gold /dt	—,—	94,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**54,95**	**—,—**
Indy Car Racing Paint Kit	29,95	—,—
Indy Car Racing Track Pack /dt	29,95	—,—
Inferno /dt	**V.mö.**	**99,95**
International Tennis Open /dt	—,—	79,95
KA-50 Hokum /dt	V.mö.	V.mö.
King's Quest Edition 1-6 /dt	—,—	87,95
King's Quest 7 /dt	**—,—**	**99,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Mad News /dt	79,95	—,—
Mad News - Extrablatt Data Disk. /dt	29,95	—,—
Magic Carpet /dt	**—,—**	**89,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
Myst /dt	—,—	89,95
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Noctropolis /dt	—,—	94,95
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	—,—	79,95
Panzer General	74,95	74,95
PGA Tour Golf 486 /dt	**—,—**	**94,95**
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	77,95
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Power Drive /dt	59,95	59,95
Privateer & Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**
ranTrainer /dt	89,95	94,95
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Retribution /dt	69,95	69,95
Rise of the Robots /dt	**77,95**	**86,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	57,95
Gravis analog Joystick Pro PC	69,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Gravis Game Port PC	49,95
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	169,00
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	289,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	359,00
Screenbeat Aktiv-Boxen	34,95

02871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	PC	CD-ROM
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	—,—
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Federation /dt	**—,—**	**71,95**
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
Star Trek Technical Manual	—,—	96,95
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Theme Park /dt	**79,95**	**81,95**
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Ultimate Body Blows /dt	54,95	54,95
Under a killing moon /dt	**—,—**	**99,95**
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Voyeur /dt	—,—	89,95
Warcraft /dt	**—,—**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
World Cup Golf /dt	—,—	76,95
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

MEGA - HITS

Bundesl. Manager Hattrick /dt	75,-- PC
King's Quest 7 /dt	99,-- CD
Legend of Kyrandia 3 /dt	79,-- CD
Little Big Adventure /dt	89,-- CD
Magic Carpet /dt	89,-- CD
Master of Magic /dt	89,-- PC + CD
NASCAR Racing /dt	75,-- PC / 85,-- CD
Under a killing moon /dt	99,-- CD
Wing Commander 3 /dt	99,-- CD

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—,—
Dune2	27,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—,—
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! /dt	24,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Space Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Ultima Underworld	34,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



Dark Sun 2 - The Return of the Ravager

Datadisk

Nach Dark Sun warteten viele Fantasy-Fans ungeduldig auf den angekündigten Nachfolger. Hat sich das Warten gelohnt?



Zu Beginn des Spiels sorgt diese holde Maid für reichlich Verwirrung. Bevor sie von den in Tyr gegenwärtigen Problemen berichten kann, wird sie von einem magischen Pfeil tödlich verwundet.



Der Kampfmodus ist vor allem für Rollenspieleinsteiger angenehm realisiert worden. Wenige Klicks genügen, um dem Gegner eins auf die Mütze zu geben.

Troy Dennings sechsteilige Fantasy-Saga Dark Sun hat mittlerweile einen gewissen Kultstatus erreicht. Vor allem unter den Computerspielern genießt der Amerikaner einen ausgezeichneten Ruf, setzte sich Dark Sun: The Shattered Lands doch einzig und allein durch die ausgeklügelte und packende Story von den Konkurrenzprodukten ab: Dark Sun spielt auf einem fernen Planeten, auf dem die Magie nur noch bedingt funktioniert. Lediglich einige, meist machthungrige Individuen beherrschen diese Macht, entzieht doch der verschwenderische Gebrauch von Zauberei sowohl Fauna als auch Flora den letzten Lebenssaft. Aus diesem Grund gleicht der Planet auch einer überdimensionalen Wüste. In diesem ungastlichen Szenario führte unsere Heldengruppe bereits im letzten Teil, The Shattered Lands, einige zerstrittene Dörfer zusammen und beendete die Schreckensherrschaft eines irren Zauberers. Diesmal wird die Aufgabe aber etwas verzwickter, denn als die gefeierten Helden nach

Tyr, der Landeshauptstadt, zurückkehren, erfahren sie, daß die Anhänger des toten Zauberers schon die Ankunft eines noch finstereren Meisters vorbereiten, die Ankunft eines Drachen...
Zu Beginn dürfen Sie einmal mehr eine standhafte Heldengruppe zusammenstellen, deren Mitglieder sich möglichst perfekt ergänzen müssen. Die vier Helden können aus zahlreichen Charakterklassen ausgewählt werden, die nicht nur aus Elfen und Zwergen, sondern auch aus Muls und Half-Giants besteht. Im Gameplay hat sich nicht viel verändert, die simple Benutzerführung (mit der rechten Taste eine Funktion auswählen, mit der linken bestätigen) wurde genauso wie der einsteigerfreundliche, aber etwas langwierige Kampfmodus und das brillante Inventory-System beibehalten. Sollte es zu einer Handgreiflichkeit kommen, so spaltet sich die durch eine Figur symbolisierte Heldengruppe in ihre vier Mitglieder auf. Jetzt können Sie Ihre Alter Egos über das Spielfeld ziehen - recht nett, aber strategische Höchstleistungen darf man hier nicht erwarten.

Fazit

Wider Erwarten ist Dark Sun 2 seinem gelungenen Vorgänger in vielen Belangen unterlegen. Das Scrolling ist alles andere als ruckelfrei, und besonders die vorherrschende Farbarmut entzieht dem Spiel eine Menge Atmosphäre. Richtig zu schaffen macht dem Spiel aber die langweilige und zähe Story, die im ersten Teil noch an den Bildschirm fesseln konnte.

Lars Geiger ■

Heldenvielfalt

Dark Sun gibt dem Spieler die Möglichkeit, aus einer Vielzahl an verschiedenen Charakterbildern auszuwählen.





SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 18MB	Roland
MEM 600KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER SSI

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Universe

Fade Abenteuer im All

Mit Core Design ins Universum! Wir prüften nach, ob sich der Ausflug lohnt.

Das Handbuch klärt uns darüber auf, daß wir zum Spielen des Point & Click-Adventures Universe drei Dinge benötigen: das Spiel, einen Rechner und eine Maus. Wer hätte das gedacht?! Wenn Sie also alle Zutaten beisammen haben, können Sie sich in ein Space-Abenteuer der besonderen Art stürzen. Zunächst erfährt man, was passiert ist: Boris besuchte seinen Onkel, den Erfinder George Verne, und konnte der Versuchung nicht widerstehen, an einer Maschine ein paar Knöpfchen zu drücken. Daraufhin landete er unsanft auf einem Asteroiden und kann nun schauen, wo er bleibt. Ihre Aufgabe ist es, ihn aus seiner mißlichen Lage zu befreien.



Wo ist Mr. Spock?

Anfangs wirken die vornehmlich in Blautönen gehaltenen Grafiken noch akzeptabel. Dann fragt man sich allerdings, ob man ähnliches nicht schon in 25th Anniversary oder Judgment Rites gesehen hat - das betrifft nicht nur die Hintergrundgrafiken, sondern auch die Machart der Puzzles und die humorvollen Dialoge. Letztere wirken in Universe allerdings etwas bemüht und sparen nicht mit albernen Kalauern. Somit kommt Universe zumindest ein Verdienst zu: es zeigt, welche Qualitäten in den vielfach unterschätzten Enterprise-Abenteuern von Interplay stecken.

Gelegentlich wird man auf Raumflügen von Alpträumen gequält (oben). Monumentaler Baustil kennzeichnet die Wheelworld (unten).

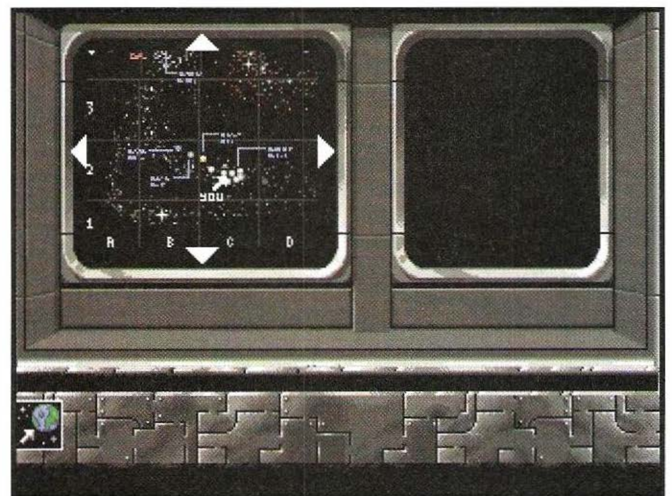




Pixelsuche

All das könnte man verschmerzen, wenn Universe ein hervorragendes Gameplay bieten würde. Die Maussteuerung erweist sich jedoch als derart ungenau, daß selbst dem hartgesottensten Abenteurer die Haare zu Berge stehen dürften. Wenn man Boris mit einem Mausklick den Befehl erteilt, sich zu einer bestimmten Stelle auf dem Screen zu begeben, vollführt er allzuoft die merkwürdigsten Eskapaden: manchmal marschiert er mehrmals zwischen zwei Punkten auf dem Bildschirm hin und her, um plötzlich unvermittelt und unbeabsichtigt zu rennen anzufangen. Zuweilen geht auch mal gar nichts mehr - Boris weigert sich schlichtweg, noch irgendwo hinzugehen. Starrsinnig verharrt er auf der Stelle, egal wo Sie ihn mit Ihren Mausklicks hinschicken wollen. Es bleibt einem also nichts anderes übrig, als zähneknirschend den letzten gesicherten Spielstand zu laden.
Nachdem sich auch noch die Hintergrundmusik vornehmlich durch Eintönigkeit auszeichnet, kann man Universe beim besten Willen nicht weiterempfehlen.

Herbert Aichinger ■



Interplays Star Trek-Abenteuer lassen grüßen! Für intergalaktische Reisen wählt man sein Flugziel per Maus auf der Sternenkarte an (unten).

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA ●	Maus ●
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 6 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Core Design

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
64%	48%	42%	52%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Ultimate Football '94 vs. Front Page Sports Football Pro '95

Super Bowl

Nicht nur Al Bundy („Ich war der Beste ...") frönte zu seinen Glanzzeiten dem American Football. Zum 75. Geburtstag der NFL liefern sich MicroProse (Ultimate Football) und Sierra (Front Page Sports Football) mit ihren CD-ROM-Varianten ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die Meisterschaft.

Wie es der Zufall will, wetteifern derzeit gleich zwei sehr ähnliche Football-Simulationen um die hierzulande nicht sonderlich große Klientel. Beiden wurde von der NFL (National Football League) die Erlaubnis erteilt, die authentischen Spielernamen und Logos der laufenden Saison zu verwenden. Zum Standard-Angebot zählen unglaublich tiefschürfende Statistiken, ein Liga-Modus, Freundschaftsspiele, angenehme Maussteuerung und Dutzende von vorgefertigten Strategien, die durch eigene erweitert werden dürfen. Selbst kleinste Details wie Wetterbedingungen, Stadion oder die Farbe der Uniformen können Sie nach Wunsch festlegen. Ultimate Football, der NFL Coaches Club Football-Nachfolger, zeigt sich zudem sehr flexibel bei der Grafikperspektive: Mit den Funktionstasten wählt man - auch während des Matches - den optimalen Blickwinkel und kann dann per rechter Maustaste im Stadion herumspionieren. FPS Football enthält hingegen das bewährte CAMS-System, bei dem man die Kamera beliebig im Raum postieren und bewegen darf.

Haarspaltereien

Im Hinblick auf Optionen und Spielmodi unterscheiden sich die zwei Kontrahenten nur in Nuancen voneinander. Die englischen Handbücher beider Simulationen schweigen sich grundsätzlich über Regeln aus; immerhin enthält die FPS Football-Dokumentation ein ausführliches Tutorial. Ultimate Football sichert sich dennoch einen 10 Yard-Vorsprung: Es verfügt vor allem im Action-Modus über eine erstklassige Steuerung (wie bei FIFA Soccer und NHL Hockey werden Spieler mit einem Stern unter den Füßen gekennzeichnet) und läßt seine Grafik-Muskeln besonders beim beeindruckenden Zoomen spielen. FPS Football kann dem nur mickrige Sprites entgegensetzen und ist deshalb wesentlich unübersichtlicher als das obendrein sehr spielstarke Pendant von MicroProse. Lediglich an der Musik und an den Effekten sollte bis zur nächsten Version noch gefeilt werden.

Petra Maueröder ■

Ultimate Football

Die Nahansicht beweist: Ultimate Football ist seinem Konkurrenten grafisch hoch überlegen.

Ihre Recken stecken die Köpfe zusammen und tüfteln aus, wie man das Leder endgültig im Ziel unterbringt.

FPS Football

Mit der Sierra-Eigenentwicklung CAMS schwenkt und zoomt man sich stufenlos durch's Stadion.

Dank der NFL-Lizenz finden Sie in den Kadern die „echten" Spielernamen.

SPECS & TECS (Ultimate Football)

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 5MB	Roland
CD 230MB	General Midi
MEM 560 KB	Audio

CD-ADVANTAGE: gut

RANKING (Ultimate Football)

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
73%	64%	78%	80%

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: MicroProse

SPECS & TECS (FPS Football)

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 5MB	Roland
CD 230MB	General Midi
MEM 560 KB	Audio

CD-ADVANTAGE: ausreichend

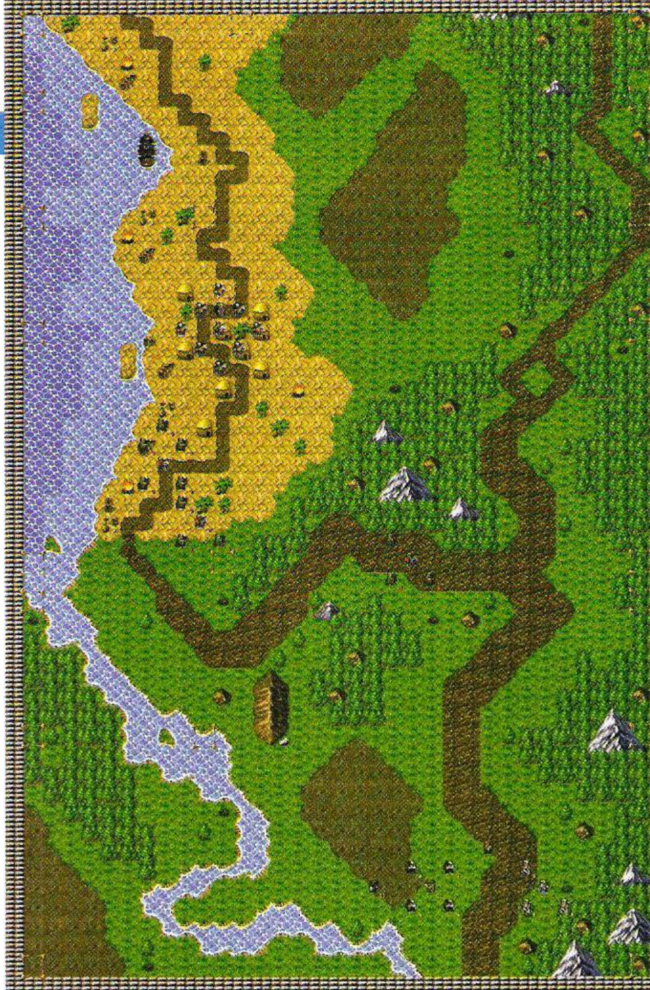
RANKING (FPS Football)

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	50%	65%	72%

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 130,-

HERSTELLER: Sierra



Amiga-User dürfen zur Zeit jedem Spielehersteller dankbar sein, der sich erbarmt und eine Konvertierung für das einstmalige Commodore-Flaggschiff auf den Markt bringt. Bislang zählte Software 2000 zu den Hoflieferanten der Amiga-Spiele-szene, doch mit dem Bundesliga Manager Hattrick zieht auch der Eutiner Hersteller einen Schlußstrich unter diese Ära.

Krieg und Frieden

Nach Christoph Kolumbus, Pizza Connection und dem BMH wurde wie erwartet auch Death or Glory (kurz: DOG), ein Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen, für den PC umgesetzt.

aussuchen dürfen. Unterwegs treffen Sie auf liebenswürdige Zeitgenossen (Henker, Magier etc.), die sich der Gesellschaft anschließen und eine enorme Hilfe darstellen.

Sieg nach Punkten

Die Landschaft wird wie so oft aus der Vogelperspektive dargestellt. Ihre Mannen wandeln auf Straßen und Wiesen, durchqueren Wälder und reißende Flüsse und erklimmen selbst Gebirge. Von der Geländeart ist es u. a. abhängig, wie schnell Raven und seine Kumpanen vorankommen. Die Landkarte ist in Quadrate unterteilt; pro Spielrunde dürfen Sie bei jeder

Death or Glory: Das Erbe von Morgan

Eine Frage de

Seit Oktober müssen sich alle Strategiespiele mit dem überragenden Master of Magic messen - vor allem, wenn sie wie Death or Glory eine gesunde Portion Fantasy enthalten.

Die Story spielt im Lande Morgan, in dem der ebenso weise wie greise König Werthas über seine Untertanen herrscht. Jahrhundertelang herrschte Friede unter den Völkern - bis zu dem Tag, an dem einige amoklaufende Truppen mordend und brandschatzend in das Reich einfallen und eine Spur der Verwüstung hinterlassen. Prompt wird Xhor, der uneheliche Sohn von Werthas, für das Massaker verantwortlich gemacht. Dessen Halbbruder Raven glaubt nicht an die Schuld Xhors und macht sich zusammen mit dem Hofnarren Cerano auf, den Beschuldigten zu finden und zur Rede zu stellen. Begleitet werden sie außerdem von Bogenschützen und Soldaten, die Sie sich zu Beginn Einheit entscheiden, ob sie reisen, kämpfen oder sich ausruhen soll. Trifft eine Division auf einen der vielfältigen Gegner, wird eine kurze Animationssequenz eingeblendet. Ein Kontingent an Aktions-, Kampf- und sonstigen Punkten



Die gesamte Landkarte läßt sich bei Death ar Glory auch im Überlick zeigen.



Nach jedem Abschnitt erzählen Texttafeln, wie es mit Raven, Cerano & Co. weitergeht.



Anhand eines ausgeklügelten Punktesystems wird der Sieger jeder Schlacht ermittelt.

entscheidet über Sieg oder Niederlage - eben Death or Glory. Wurden die Reserven aufgebraucht, wird der Unterlegene eliminiert. Jedes der 16 Kapitel

Wenn Sie einen gegnerischen Anführer vernichtend geschlagen haben, kassieren Sie eine wertvolle Belohnung.



gibt ein Ziel vor, das es zu erreichen gilt: Beseitigung der Anführer, Befreiung eines befreundeten Zauberers etc. Wenn einer Ihrer wichtigsten

schaufelt wurden: Grafik, Sound und Animationen bewegen sich auf einem eher durchwachsenen Niveau. Die ca. 250 verschiedenen Sprites hüpfen einfach von einem Feld zum anderen, und die Kampfsequenz raubt einem auch nicht unbedingt den Atem: Zwei Trupps rasen aufeinander zu, hinterlassen ein paar Leichen und ziehen

...er Ehre

Zöglinge das Zeitliche segnet, dürfen Sie sich erneut an diesem Level versuchen.

Wer braucht´s?

DOG teilt das Schicksal der vielen Spiele, die 1:1 vom Amiga auf den PC rübergesich wieder zurück - that´s it. Was bleibt, ist ein kurzweiliges Strategiespiel nach bewährtem Strickmuster, das inzwischen im Schatten des übermächtigen Master of Magic Platz nehmen muß.

Petra Maueröder

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 7MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Software 2000

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
60%	65%	70%	63%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Project X

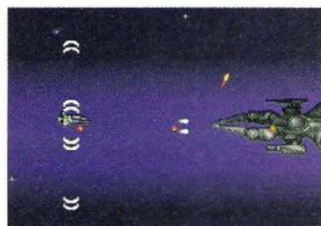
Aufgewärmte Kost

Weltraum-Ballerspiele sind auf dem PC eher eine Seltenheit. Wen wundert es da noch, daß die Amiga Haus- und Hoflieferanten von Team 17 ihren Ballerspaß Project X auch für den PC konvertieren?





Bei der Anzahl der Angreifer gibt es keinen Grund zur Klage.





Dafür stellen die Endgegner des ersten Levels kein allzugroßes Problem dar.

Den letzten beißen die Hunde! Eigentlich hätten die Amiga-Jünger von Team 17 lange genug Zeit gehabt, ihr Project X als exklusives Space-Shoot 'em Up auf dem PC zu feiern. Doch da man sich mit der Umsetzung des Amiga-Titels über zwei Jahre Zeit gelassen hat, stehlen Spiele wie Tubular Worlds oder der Shareware-Knaller Raptor dem betagten Project X gründlich die Show. Wie bei Spielen dieser Art üblich, ist die Handlung nicht besonders geistreich und außerdem rasch erzählt: Ihre Aufgabe besteht darin, in das Zentrum des Planeten Ryxx einzudringen, um eine wahre Armee von mutierten Rieseninsekten zu vernichten. Auf Ihrem langen Weg werden Sie keine Freunde finden. Grundsätzlich muß alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, schleunigst mit einer Lasersalve ausgelöscht werden. Dazu bekommen Sie durch stetiges Aufsammeln der zahlreichen Power-Ups nette Gemeinheiten wie Kreuz-Diagonal-Feuer, Plasma Guns oder die beliebten „Self-Homing-Rockets". Aufgeteilt ist die Ballerorgie in fünf verschiedene Levels. Der Schwierigkeitsgrad wird im Verlauf des Spiels kontinuierlich gesteigert.

Leider verloren!

Von welcher Seite man Team 17s Weltraumschießerei auch betrachtet, es gibt immer einen Konkurrenten, dem Project X nicht annähernd das Wasser reichen kann. Die Grafik und der Sound sind zwar recht manierlich, der technische Stand der Dinge wurde durch Raptor aber in ganz andere Etagen gesteigert. Zweites gravierendes Manko ist der fehlende Zwei-Spieler-Simultan-Modus. Während es bei Tubular Worlds ein diebisches Vergnügen bereitet, den Angreifern zu zweit so richtig einzuheizen, bietet Project X nur einen herkömmlichen Two-Player-Mode, bei dem sich die Weltraum-Gladiatoren lediglich nach Punkten messen können.

Trotz der genannten Mängel könnte man Project X durchaus als Spielchen für zwischendurch empfehlen. Doch die Bewältigung des überaus nervigen Kopierschutzes (schwarze Zahlen auf schwarzem Papier) lohnt sich für ein kurzes Fünf-Minuten-Spiel kaum.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 2MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Team 17

RANKING

Arcade-Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	70%	70%	64%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

PC Games Disc & Mag



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 2/95

PLAYERS GUIDE



Leserbefragung

Zum Jahreswechsel räumen wir wieder unser Archiv. Darunter befinden sich einige Schmankerl wie Ultima 8, Magic Carpet und Ecstatica. Wenn Sie gewinnen wollen, schicken Sie diese Befragung an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Leserbefragung
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

1. Ihr Geschlecht
❏ männlich
❏ weiblich

2. Ihr Alter
❏ bis 15 Jahre
❏ 15 bis 17 Jahre
❏ 18 bis 20 Jahre
❏ 21 bis 25 Jahre
❏ 26 bis 30 Jahre
❏ 31 Jahre und älter

3. Ihre Tätigkeit
❏ Grundschule
❏ Hauptschule
❏ Realschule
❏ Gymnasium
❏ Auszubildender
❏ Ersatz-, Wehrdienst
❏ Student
❏ berufstätig: wenn ja, welche Tätigkeit?
❏ selbständig
❏ leitender Angestellter/Beamter
❏ Angestellter/Beamter
❏ Arbeiter/Landwirt
❏ sonstige: ___________

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Ihres Wohnortes?

____

5. Wenn Sie die aktuelle PC Games-Ausgabe bewerten, welche Schulnote erhält sie?

____

6. Seit wann lesen Sie PC Games?
Ausgabe_______/9___

7. Was finden Sie an PC Games gut?

____
____

8. Was finden Sie an PC Games weniger gut?

____
____

9. Welche Rubriken lesen Sie in PC Games? (Zutreffendes bitte ankreuzen)
❏ News
❏ Reviews
❏ Previews
❏ Tips & Tricks
❏ Leserbriefe
❏ Hardware
❏ Specials

10. Welche Themen vermissen Sie in PC Games?

____
____
____
____

11. Wie viele Seiten der PC Games lesen Sie?
❏ etwa die Hälfte
❏ etwa drei Viertel
❏ alle/fast alle

12. Wie lange lesen Sie PC Games?
❏ bis 1h
❏ bis 2h
❏ bis 3h
❏ länger als 3h

13. Ich sammle PC Games-Ausgaben.
❏ ja
❏ nein

14. Wie nahe steht Ihnen PC Games? (Bitte tragen Sie eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

____

15. Wie beurteilen Sie das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?
❏ ausgewogen
❏ zu viele Anzeigen

16. Welche Informationen entnehmen Sie den Anzeigen in PC Games?
❏ Anregungen für Kaufentscheidungen
❏ Hinweise auf Serviceleistung
❏ Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
❏ Preise
❏ keine
❏ andere, nämlich

____

17. Welche anderen Computer-Magazine lesen Sie regelmäßig?
❏ Play Time
❏ Power Play
❏ Power Play mit CD-ROM
❏ PC Player Plus
❏ PC Player
❏ Electronic Entertainment
❏ ASM
❏ PC Power
❏ PC Joker
❏ Computer Persönlich
❏ Chip
❏ CT
❏ PC Welt
❏ Win
❏ Inside Multimedia
❏ CD View
❏ Mega Fun
❏ Video Games
❏ PC Kombi (PC Action)
❏ Amiga Games
❏ Sega Magazin
❏ Amiga Kombi (Amiga Fun)
❏ Amigo!
❏ C64 Kombi (Magic Disk/Game On)
❏ andere, nämlich

____

18. Wo kaufen Sie PC Games?
❏ Zeitschriftenhandel
❏ Supermarkt
❏ Bahnhofsbuchhandel
❏ andere, nämlich

____

19. PC Games halten Sie im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen):

sehr	ziemlich	weniger	gar nicht	
❑	❑	❑	❑	abwechslungsreich
❑	❑	❑	❑	aktuell
❑	❑	❑	❑	kompetent
❑	❑	❑	❑	hilfreich
❑	❑	❑	❑	informativ
❑	❑	❑	❑	kritisch
❑	❑	❑	❑	preisgerecht
❑	❑	❑	❑	sachlich
❑	❑	❑	❑	Tendenzen aufzeigend
❑	❑	❑	❑	übersichtlich
❑	❑	❑	❑	verständlich
❑	❑	❑	❑	optisch ansprechend

24. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflußt durch (Zutreffendes bitte ankreuzen):

stark	teilweise	gar nicht	
❑	❑	❑	PC Games-Artikel
❑	❑	❑	Produktanzeigen
❑	❑	❑	Demosoftware
❑	❑	❑	Messebesuche
❑	❑	❑	Mund-zu-Mund-Propaganda
❑	❑	❑	Preis
❑	❑	❑	Qualität
❑	❑	❑	Service
❑	❑	❑	Demos auf PC Games CD-ROM
❑	❑	❑	Auswahl im Laden
❑	❑	❑	anderes, nämlich

____

20. Wo spielen Sie am häufigsten?

❑ Zuhause
❑ bei Freunden
❑ Schule
❑ Arbeit

21. Wie lange spielen Sie durchschnittlich in einer Woche?

❑ bis 1h
❑ 1h bis 5h
❑ 6h bis 10h
❑ mehr als 10h

22. Würden Sie Ihren Computer als Ihr wichtigstes Hobby bezeichnen?

❑ ja
❑ nein

23. Beabsichtigen Sie in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen ?

❑ nein
❑ ja
wenn ja, welche?
❑ 386
❑ 486
❑ Pentium
❑ Monitor
❑ Nadeldrucker
❑ Laserdrucker
❑ Soundkarte
❑ Grafikkarte
❑ CD-ROM-Laufwerk
❑ RAM
❑ Maus
❑ Joystick
❑ Mega Drive
❑ SNES
❑ Game Boy
❑ Atari Jaguar
❑ Sony PSX
❑ Sega Saturn
❑ 3DO
❑ OS/2
❑ Windows 95
❑ andere, nämlich

____
____

25. Welche Computer, Hardware oder Videokonsolen besitzen Sie?

❑ 286
❑ 386
❑ 486
❑ Pentium
❑ CD-ROM-Laufwerk
❑ Soundkarte
❑ Amiga
❑ C64
❑ Apple Macintosh
❑ Mega Drive
❑ Game Gear
❑ SNES
❑ Game Boy
❑ andere, nämlich

____
____

26. Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/ Taschengeld?

❑ bis DM 50
❑ DM 50 bis DM 100
❑ DM 100 bis DM 500
❑ DM 500 bis DM 1000
❑ DM 1000 bis DM 2000
❑ DM 2000 bis DM 3000
❑ DM 3000 bis DM 5000
❑ DM 5000 und mehr

27. Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

❑ bis DM 50
❑ DM 50 bis DM 100
❑ DM 100 bis DM 150
❑ DM 150 und mehr

28. Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus?

❑ bis DM 50
❑ DM 50 bis DM 100
❑ DM 100 bis DM 150
❑ DM 150 und mehr

29. Wie beziehen Sie Ihre Software?

❑ Fachhandel
❑ Versandhandel
❑ Kaufhäuser

30. PC Games erscheint jetzt auch mit CD-ROM. Bewerten Sie bitte folgende Punkte nach dem Schulnotensystem:

❑ Menüsystem ______
❑ Spieledemos ______
❑ Bugfixes ______
❑ Specials ______
❑ sonstiges: ______

31. Wie sind Sie auf PC Games aufmerksam geworden?

❑ Werbebeilagen
❑ Anzeigen
❑ Mund-zu-Mund-Propaganda
❑ Messebesuche

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Wir wollen uns trennen! Im Ernst: In letzter Zeit hat sich so viel Zeug bei uns angesammelt, daß wir es entsorgen müssen. Ab der nächsten Ausgabe erhält jeder (!), dessen Leserbrief abgedruckt wird, etwas aus der großen Wunderkiste. Der Inhalt dieser Kiste wird mindestens für drei Ausgaben reichen. Natürlich kann nicht jeder einen „WC3" haben - so manch einer wird sich auch mit einem Buch oder einem weniger berauschenden Spiel bescheiden müssen. Aber immerhin - besser als nichts. Falls dieses Versprechen nun einen vermehrten Zustrom an Leserbriefen nach sich ziehen sollte, wäre der Effekt auch nicht unerwünscht.

RR

LAPSUS

Hallo Onkel Doc!

Nach Absprache mit meinem Psychiater, meinem Anwalt und meiner Momi habe ich mich dazu entschlossen, Dir einen ganz lieben Leserbrief zu schreiben. Ich finde die PC Games gut! Ich weiß, ich habe für Deinen Geschmock zu dick aufgetragen, aber dafür kommen jetzt auch Fragen und ein bißchen Kritik:
66. In der 12/94 schreibt Anja Pietsch, Petro teste zu „männlich". Ich bin dieser Meinung nicht. Petro findet einfach an jedem Spiel, sei es auch noch so super, etwas Schlechtes. Ob das nun eine speziell männliche Eigenschaft ist, sei dahingestellt.
N. Eigentlich bin ich der PC Games bedingungslos treu, habe mich aber im November entschlossen, die Ploy Time zu erwerben und darin ein Abbild Deines Engelsgesichtes entdeckt. Druckt das auch in der PC Games - und bitte komm jetzt nicht mit „wir wollen eine seriöse Zeitschrift machen", denn: Spaß muß sein, und Dein Gesicht ist spaßig, stimmt aber auch nachdenklich und erweckt Mitleid. In diesem Zusammenhang hast Du vor nicht allzulanger Zeit das Abdrucken von Comics als „unseriös" abgelehnt, und in 12/94 stand plötzlich „Hermonn" da! Wie das?
1. Bitte laßt beim Inhaltsverzeichnis mehr Sorgfalt walten. In 12/94 war „Down the Drain" als „Review" zu finden, ein andermal als „Rubrik". Ich kann es kaum erwarten, bis ich es als „Spiel des Monats" sehe!
E. Ich werde nicht sagen, wie ich „DTD" finde, weil ich kein solch mieses Spiel gewinnen will.
Damit wäre ich im Prinzip fertig. Ich bitte Dich hiermit nachdrücklich, meinen Brief abzudrucken, weil ich sonst noch einen schreibe (oder keinen mehr, je nachdem, was schlimmer für Dich ist).

Es grüßt Euch alle:
Der Ochsenfrosch

P.S.: Sagt Thomas Brenner, er soll sich ein neues Paßbild machen lassen.

66. Dem merkwürdigen System Deiner Numerierung verzweifelt folgen wollend, möchte ich betonen, daß wir es eigentlich nicht verkehrt finden, wenn Petra an jedem Spiel etwas auszusetzen hat und ich viel zu lange Sätze bilde. Wir finden auch nicht, daß Petra „männlich" schreibt, sondern kritisch.
N. Sollte nun der Rummel um mein Gesicht auch hier stattfinden? Da ich weder der Meinung bin, daß mein Gesicht spaßig (!) oder von sonst einem Interesse wäre, würde ich von dessen Zurschaustellung doch sehr gerne Abstand nehmen. Wie sich „Hermann" einschleichen konnte, entzieht sich leider meiner Kenntnis.
1. Dir fällt aber auch wirklich alles auf! Oliver „der ist schuld" Menne ist der Verantwortliche für dieses Magazin. Seine Entscheidungen stehen leider außerhalb meines Erfahrungsbereiches, aber ich werde ihm Deinen Vorschlag unterbreiten.
E. Sollte ich dazu etwas schreiben?
Was paßt nun nicht an Thomas' Foto?

PETRA

Hallo Roiner!

Zuerst einmal möchte ich ein Lob an die PC Games loswerden. Ich lese sie schon seit fast zwei Jahren und finde sie zum Großteil spitze. Aber es gibt eine „Sache", die man verbessern könnte. Und zwar sollte Frau Maueröder ihre Artikel über Computerspiele objektiver schreiben. Ich denke dabei an Hell on Earth. Sie läßt ihre eigene Meinung zu sehr im Bericht deutlich werden. In ihrem Statement steht, daß sie sich dieses Spiel nicht privat kaufen würde, denn die Grafik sei zu langsam auf einem 486DX-33. Meine Freunde und ich besitzen solche Rechner und finden, daß „HoE" darauf hervorragend und ruckelfrei läuft. Wir denken ebenfalls nicht, daß der Schwierigkeitsgrad zu hoch ist (fünf verschiedene Grade sind doch möglich). Sie sogt, daß sie ohne Cheot nicht weit kommt. Das liegt wohl mehr an ihrem Können (wobei ich sie nicht beleidigen will) als am Spiel. An dieser Stelle möchte ich noch einige Informationen korrigieren.
1. Es gibt nicht nur 30, sondern 32 Levels. 31 und 32 sind Bonuslevels. Einige werden jetzt denken, daß es auf zwei Levels hin oder her nicht ankommt, aber es handelt sich dabei um zwei Hundefel-

---

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (2/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

sen 4E-Levels mit hervorragender Grafik.
2. Frau Maueröder schreibt in ihrem Bericht, daß die neue Waffe nutzlos sei. Aber alle Computerspieler, die ich kenne, denken, daß die „Supershotgun" nahezu die wichtigste Waffe ist und man viele Gegner mit ihr schneller über den Jordan blasen kann.
Nach all diesen negativen Aspekten muß man sie aber auch loben, denn der Teil, in dem sie nur beschreibt, ist gut geschrieben.

Mit freundlichen Grüßen, Euer treuer Leser: Killer

Lieber Killer,
leider kann ich Dir nicht so recht zustimmen und sehe mich gezwungen, Petra unter meine schützenden Fittiche zu nehmen. Petra unterscheidet auch recht deutlich zwischen sachlichem Bericht und eigener Meinung. Ihre Meinung sollte man ihr nicht vorhalten - vor allem nicht, wenn sie recht hat. Der Schwierigkeitsgrad ist wirklich nicht von schlechten Eltern. Wenn Du in der dritten Stufe (Hurt me plenty) auch nur Level 15 gesehen hast (wohlgemerkt ohne zu mogeln) ziehe ich meinen (nicht vorhandenen) Hut vor Dir. Stufe vier und fünf (Ultra Violence und Nightmare) sind ohne Cheat nicht mehr zu machen - das behaupte ich einfach so. Ich bin mir auch nicht so sicher, ob Du in einem „Deathmatch" gegen unsere Petra nicht ein bißchen blaß aussehen könntest - aber lassen wir das.
1. Wieder daneben! Die deutsche Version wird ohne die Bonuslevels ausgeliefert - der Punkt geht ganz klar an Petra.
2. Wir hatten uns von den angekündigten neuen Waffen wirklich mehr versprochen - Anzahl, nicht Wirkung! Nur eine neue Waffe ist wirklich eine schwache Leistung. Da auch Du hier nur Deine persönliche Meinung kundtust (die durchaus nicht von allen geteilt wird), solltest Du es Petra nicht vorhalten.
Können wir das Thema an dieser Stelle beenden?

UNCOOL

Hi!
Also, das an dieser Stelle übliche Lob könnt Ihr von anderen Briefen abkupfern, ich habe ebenfalls eine sehr positive Meinung von Euch. Nun aber zum Grund meines Briefes:
1. Ist Doom 3 oder ein Leveleditor für Battle Isle in Sicht?
2. Danke für die Smartdrive-Tips, die mir sehr geholfen haben.
3. Eure Coverdisks sind mit Abstand die besten, bis auf „Cheat It", das ich nicht zum Laufen bringen konnte.
4. Ihr solltet Eure Hardware-Voraussetzungen etwas zügeln. Immerhin habe ich ohne Memmaker auf einem 286er mit 1 MB RAM X-Wing mit Sprachausgabe (!) zum Laufen bekommen. Ich frage mich heute noch wie, rein theoretisch ist es unmöglich.
Trotz der Kritik werde ich Eure Zeitschrift weiterhin treu lesen. Ich möchte hiermit auch noch die Ausgabe 6/94 nachbestellen. Geld habe ich beigelegt.

Ein fröhliches „und Tschüß": Dan Obercool

1. Nö.
3. Versuch es einfach mal mit dem Parameter „-d" zu entpacken - und Du wirst sehen, es funktioniert!
4. Ohne Dir lügenhafte Rede unterstellen zu wollen, kann ich mir wirklich nicht vorstellen, daß X-Wing läuft. Sehr merkwürdig. Aber wir denken uns die Hardware-Voraussetzungen nicht aus, erwürfeln sie auch nicht abends in der Kneipe, sondern übernehmen sie vom Hersteller. Wir haben nun wirklich nicht die Zeit, jedes Spiel auf allen denkbaren (und undenkbaren) Konfigurationen zu installieren.
Vielen Dank für das Geld, das ich einem notleidenden Pizzalieferanten gegeben habe. Natürlich würde ich Dir gerne Wechselgeld (DM 3,- für Porto und Verpackung - nicht DM 10,-!) und gewünschte Zeitschrift zusenden, aber Du obercoole Nase hast keinen Absender angegeben! Die PLZ konnte ich zwar dem Poststempel entnehmen, aber laut Telefonauskunft wohnt dort kein Dan Obercool. Irre witzig! Schreib mir möglichst umgehend mit Absender (!) oder fühl Dich als Sponsor einer kräftigen Mahlzeit.

SUCHT

Hi Rainer!
Eigentlich sind wir ja von Natur aus ziemlich schreibfaul, aber nun haben wir uns trotzdem aufgerafft, Dir zu schreiben. Bei 99% der anderen Leserbriefe käme jetzt eine lange Lobeshymne. Das sparen wir uns. Und weil wir auch ganz scharf auf die verlosten „Down the Drain-Spiele" sind, äußern wir uns auch dazu: Die genialste Rubrik der ganzen Zeitschrift! Doch kommen wir zum eigentlichen Thema: Trotz der vielen Vorteile Eurer Zeitschrift haben wir doch ein bißchen Kritik. Bisher wart Ihr ja mit Eurem Erscheinungsdatum immer recht pünktlich, aber wolltet Ihr die Greatest Hits-CD nicht am 20.11.94 (übrigens ein Sonntag!) herausbringen? Wir sind jeden Tag der darauffolgenden Woche im Zeitschriftenladen gewesen, aber was mußten wir feststellen? Eine Woche später war die CD immer noch nicht eingetroffen. Das ist wirklich nervig! Wenn die Herausgabe der CD unsicher ist, legt den Termin doch besser etwas später fest. Das hätte den Vorteil, daß man nicht unnötig zum Händler rennt und enttäuscht wieder nach Hause kommt. Wenn man diese Prozedur öfter hinter sich bringen muß, verliert man irgendwann die Lust und kauft sich aus Frust eine andere CD. Wenn Ihr das verhindern wollt, denkt an unseren Rat!
Neues Thema: Wir finden die Diskussion über den Computer als „Kommunikationskiller" eigentlich sehr interessant. Es macht auf jeden Fall Spaß, sich über die Meinung mancher Psychologen aufzuregen (ähnlich geht es uns auch bei den Themen „Raubkopien" und „XXXX"). Wir sind auch Computerfreaks, können aber auch einige Tage und sogar Wochen ohne Computer leben. Wir denken auch, daß wir nicht an Kommunikationsarmut leiden oder am Computer völlig verblöden. In der Schule werden wir höchstens besser! Und man kann uns auch kaum als computersüchtig bezeichnen. Das einzige, was uns der Computer bringt, sind Stunden voller Spaß (mein Windows spinnt - kannst Du mir mal eben helfen?) und sicherlich nicht weniger Freunde. Bei uns ist es sogar der Fall, daß wir durch den PC immer mehr Freunde gewinnen. Immer wieder kommt das Thema „Raubkopien". Kann man denn nicht mal was anderes schreiben? Z.B. „wird man von Zungenküssen schwanger"? Das war es auch aber wirklich.

Tschauiiii: Qwirst und Maverick

Obwohl unschuldig, fühle ich mich dennoch betroffen. Wir geben ja zu, daß mit dem Erscheinungsdatum dieser CD nicht alles so reibungslos geklappt hat. Wir schämen uns und geloben Besserung.
Die angestaubten Horrorgeschichten von vorgestrigen Psychologen über den digitalen „Kommunikationskiller" werden zum Glück immer seltener. Bei genauer Betrachtung waren diese Vorurteile auch nicht haltbar. Genausowenig wie das Ammenmärchen von der Sucht nach dem Computer. Aber es erzeugte den beliebten Gruseleffekt, den manche Zeitschriften eben so sehr schätzen. Offenbar sind auch sehr viele Leser nur allzugerne bereit, diese Mär zu glauben, weil sie offensichtlich prima in ihr Weltbild paßt. Da graut nun wieder mir. Wovor mir noch grauen würde, wäre, das Thema „Raubkopien" durch „Zungenküsse" zu ersetzen. Das eine hängt mir zum Hals heraus, mit dem anderen kann ich mich nur in die Nesseln setzen. Ich bitte um Alternativen.

Inserentenverzeichnis 2/95

LODE RUNNER

Lode Runner ist eines der ersten auf Windows basierenden, mit exzellenten Graphiken und megamäßigem Sound ausgestatteten Spiele. In diesem Monat zeigen wir euch die letzen Levellösungen.

Welt 6



Level 86

Grabe zwei Löcher in der Mitte, um den Bohrer zu holen. Zuerst müssen aber deine beiden Feinde in das eben geschaffene Loch hineinfallen. Benutze den Bohrer und gelange so in die vier oberen Räume. Starte mit dem Raum ganz rechts. Du mußt dich genau an die Reihenfolge halten, sonst bist du nicht in der Lage, alle zu erkunden.



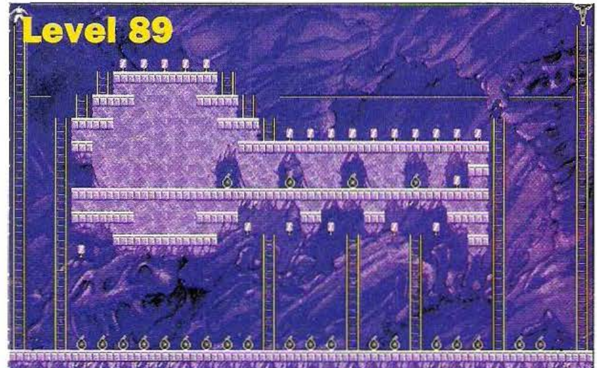
Level 87

In diesem Level triffst du nur auf einen Gegner. Es wird dadurch aber nicht leichter. Begib´ dich zuerst zu den drei Bomben unten. Die erste lege an den Anfang der Leiter. Renne nun nach rechts und die lange Leiter hinauf. Lasse dich von hier aus hinunter neben den Bohrer fallen. Nimm diesen und bewege dich zum Startpunkt zurück. Sammle die Icons unterwegs auf.



Level 88

Begib dich zum Boden und nimm dort die Schlingen. Sie sind sehr effektiv im Kampf gegen die Feinde und helfen dir, deine Mission erfolgreich zu beenden. Nimm einen der Feinde links neben der Nische gefangen. Zerstöre nun den Boden neben den Schlingen oben am Bildschirm.



Level 89

Starte, indem du die Gegenstände einsammelst. Den Gegnern entgehst du, indem du die Leitern hinaufrennst und hinter ihnen hinunterspringst. Nimm die kleinen Bomben und räume dir deine Angreifer aus dem Weg, wenn sie dir zu nahe kommen. Nimm nun den Bohrer und hole dir die restlichen Icons aus den angrenzenden Räumen.

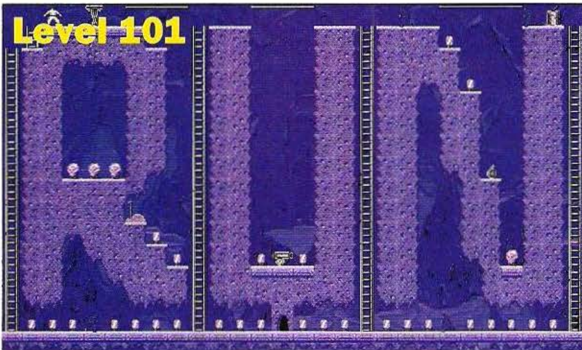


Level 90

Erinnere dich, du kannst hier keine Löcher in die Blöcke graben, welche Leitern oder Nischen beinhalten. Wenn du deine drei Gegner aber trotzdem erfolgreich fängst bzw. sprengst, stellst du fest, daß sie in einen Bereich verbannt werden, in welchen du nicht gelangen kannst. Du kannst dich auf diese Weise unbeschadet im Level bewegen.

LODERUNNER

Welt 7



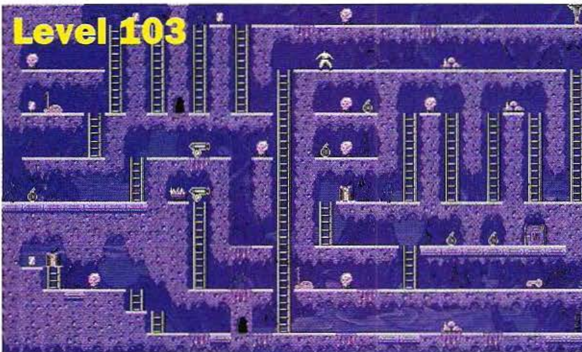
Level 101

Renne und sammle so schnell wie möglich den Bohrer ein. Lande nun unten neben der grünen Sprühkanone und bohre dich links von ihr durch den Boden. Verstecke dich in der Nische, damit du nicht gefangen wirst. Renne jetzt rechts die Leiter hinauf. Nachdem du die Bombe eingesammelt und dich durch den Boden gegraben hast, setze deinen Weg zur linken Leiter fort. Sammle die verbleibenden Gegenstände ein.



Level 102

Auch in diesem Level wartet nur ein Gegner auf dich. Bevor du dich rechts neben den Leitern hinunterbewegst, sammle alle verbleibenden Gegenstände ein. Den Gegenstand hinter deinem Feind bekommst du, indem du ihn mit der Spraykanone beschießt, während er auf dem Leim läuft.



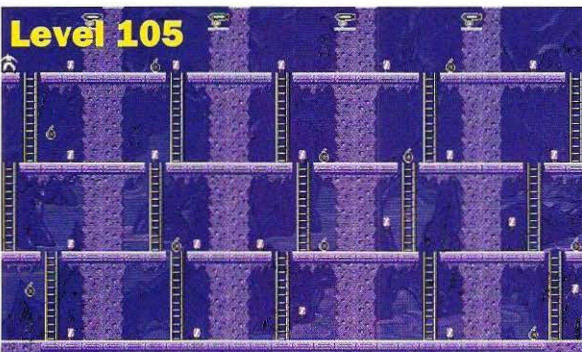
Level 103

Alle vier Gegner greifen hier gleichzeitig an. Nimm die Bomben und den goldenen Schlüssel am Startpunkt mit. Einen der Feinde kannst du mit einer der Schlingen fangen. Bevor du versuchst, zum Ausgang zu gelangen, gehe sicher, daß sich deine Angreifer auf der anderen Seite des Levels befinden.



Level 104

Nimm die Bombe und bewege dich nach rechts, um den Bohrer und die Gegenstände zu sammeln. Nimm wieder die Schlinge zu Hilfe und fange einen der Gegner. Du fällst hier ebenfalls auf einige der Plattformen. Dies ist zwar nicht der schnellste Weg zum Ziel, aber du entgehst so besser deinen Feinden.



Level 105

Versuche, die Angreifer zum anderen Ende des Abschnitts zu drängen, bevor du eine Bombe wirfst und durch die Wand rennst. Paß gut auf, daß du keinen der Gegner in die Luft sprengst, sie tauchen sonst an Stellen wieder auf, die du erkunden mußt. Manchmal ist es nötig, im letzten Moment durch die zerstörten Wände zu laufen. Beweise hier gutes Timing, so kannst du die Feinde fangen, wenn sich die Wände wieder aufbauen.

LODERUNNER

Welt 8



Level 116

Renne nach links und wirf die Bombe, die du unterwegs eingesammelt hast, direkt neben die Wand. Eile zurück, nimm die Schlinge und renne nach oben. Springe die rechte Plattform hinunter und lege die Schlinge oben hin. Bleibe auf der rechten Seite, damit du nicht aus Versehen selbst in die Falle gehst.



Level 117

Nimm die Bombe und die Spitzhacke und lege den Sprengkörper oben auf die erste Leiter. Versuche, die Gegner zu vernichten, wenn sie in einer großen Gruppe auftauchen. Benutze den Bohrer nun auf der linken Seite und sammle die letzten Icons ein.



Level 118

Wehre den ersten Feind oben am Bildschirm mit der Spitzhacke ab. Lege eine Bombe rechts neben die Leiter. Folge den Bomben, die einen Weg freisprengen. Hier benötigst du Stahlnerven, um erfolgreich zu sein. Warte immer bis zum letzten Moment, so entgehst du den Explosionen.



Level 119

Lasse dich gleich am Start rechts nach unten fallen und balanciere über dem Kopf deines Gegners. Wenn er von der Plattform hinunterhüpft, renne über die Plattform, die du jetzt erreichen kannst. Sieh dich vor, daß du nicht oben auf den Plattformen gefangen wirst. Versuche stattdessen, so schnell wie möglich zum Boden zu gelangen.



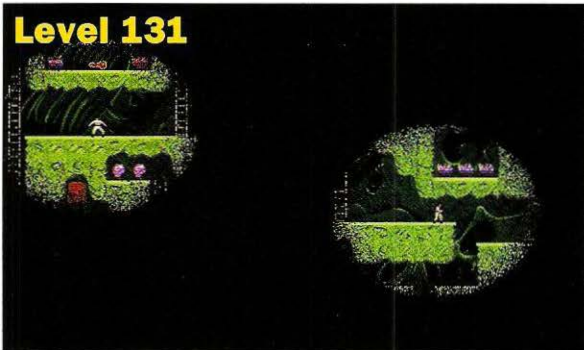
Level 120

Warte, bis der zweite Gegner von rechts die rechte Leiter erreicht und stoppt. Springe nun hinunter und fange den ersten Feind in einem Loch. Renne so schnell wie möglich nach rechts und die mittlere Leiter hinauf. Grabe unterwegs einige zusätzliche Löcher für deine Gegner.'



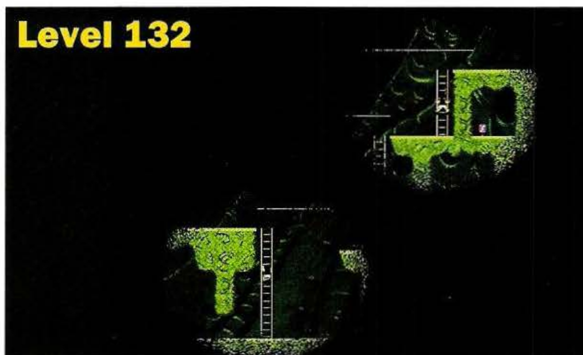
LODERUNNER

Welt 9



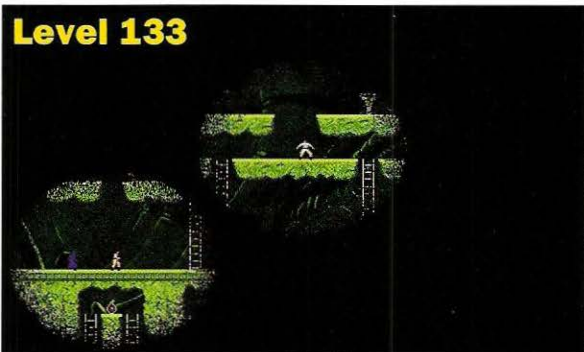
Level 131

Sammle den Bohrer ganz rechts oben im Level ein. Versuche ebenfalls, den grünen Schlüssel oben links zu bekommen. Wehre die Gegner ab, die sich dir in den Weg stellen. Du weißt nicht, welche Routen von Feinden versperrt sind. Merke dir also die Richtungen, in die sie laufen, und errate so den Ausgang.



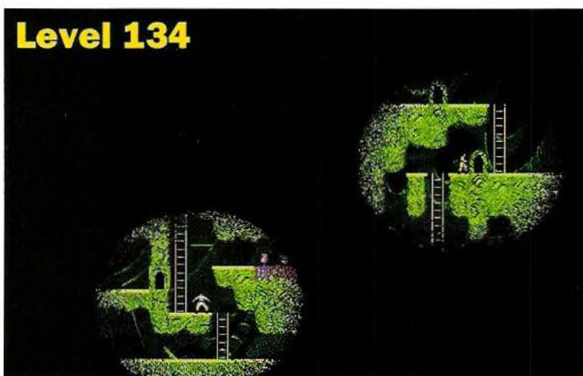
Level 132

Grabe auf jeder deiner Seiten ein Loch. Dies wird deine Gegner behindern, während du versuchst, nach oben zu gelangen. Nimm die Schlinge und renne nach oben. Fange damit einen Gegner. Sammle die Gegenstände, in den anhängenden Sektionen ein.



Level 133

Sammle hier nur alle Gegenstände ein, Waffen benötigst du keine. Fange die Gegner in den Gruben, aber sei vorsichtig, daß du nicht selbst hineinfällst. Ganz oben in der Mitte des Levels findest du den Ausgang. Nimm die Icons ganz oben als letzte mit. Jetzt kannst du zum Ausgang rennen.



Level 134

Hier mußt du deinen Weg zickzackförmig nach rechts fortsetzen. Achte auf die Nischen, sie geben dir nicht so viel Sicherheit. Auf den zahlreichen geraden Plattformen bist du vor den Feinden geschützt, auf ihnen kannst du entkommen. Grabe zwei Gruben und fange deine Gegner, wenn sie dich verfolgen.



Level 135

Diesen leichten Level mußt du systematisch vervollständigen. Blockiere den Weg der Feinde mit Gruben, die du gräbst. Sammle die Gegenstände ein. Versuche so schnell wie möglich, zu dem grünen Schlüssel in der oberen linken Ecke zu gelangen. Denke daran, daß du unbeschadet über die Köpfe der Gegner laufen kannst, wenn sie in den Gruben gefangen sind. Wenn du den Schlüssel an dich genommen hast, entschwinde durch die grüne Tür.



LODERUNNER

Welt 10



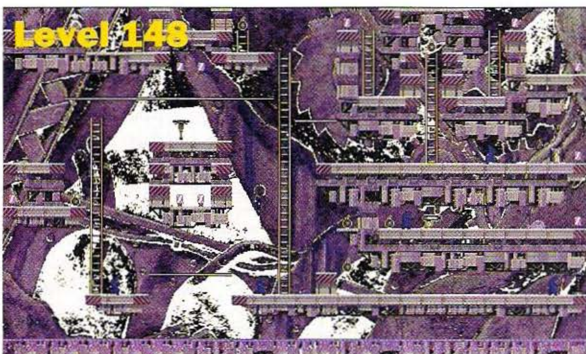
Level 146

Renne zu der längsten Leiter und diese dann hinauf. Lasse dich hinunterfallen und nimm die Bombe. Plaziere sie auf dem kleinen Weg am Boden der Wand. Durch das Loch, welches die Bombe sprengt, gelangst du zu dem Bohrer. Bohre dich mit seiner Hilfe durch den Boden und du gelangst zu den Icons links. Du mußt sie einsammeln, wenn du es nicht tust, bekommst du auch die nachfolgenden Gegenstände nicht.



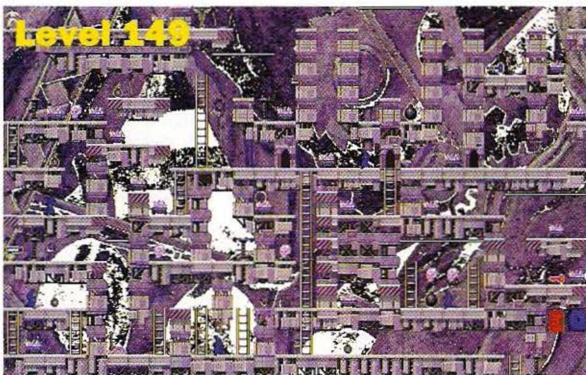
Level 147

Sammle die zwei Icons Icons ein, bevor du dich nach unten bewegst. Nimm die große Bombe und sprenge die vier Blöcke rechts der mittleren Plattform. Erledige aber zuerst die zwei Feinde, diese tauchen dann erst am Boden wieder auf. Benutze den Bohrer, um durch den letzten Teil des Bodens zu gelangen.



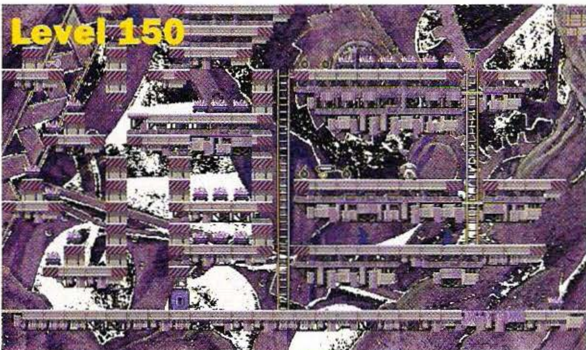
Level 148

Springe so schnell wie möglich nach rechts unten und grabe zwei Löcher. Nimm die Bombe und klettere durch das eine Loch. In diesem Level triffst du zwar auf viele Feinde, wenn du dich aber schnell bewegst, können sie dir nichts anhaben.



Level 149

Gehe nach rechts und grabe ein Loch unterhalb deiner Startposition. Gehe hindurch und klettere die Leiter hinunter. Sprenge die kleine Bombe an der Stelle, wo du sie findest, und gehe dann in den Teleporter darunter. Du gelangst nun auf die andere Seite des Levels.



Level 150

Nimm die Sprühkanone und renne nach oben. Wehre die Gegner ab und du gelangst zu dem Bohrer oben. Am besten ist es, die Gegner mit Hilfe der Sprühkanone zu „verlangsamen" und dann Löcher zwischen dich und sie zu graben. Verliere keine Zeit, die Löcher verschwinden bald wieder, und die Gegner erholen sich von den Schüssen der Sprühkanone.

PGA TOUR GOLF

Im Lösungsteil der CD-ROM-Version von PGA Tour Golf zeigen wir euch die ersten neun Löcher auf den drei Grüns.

Florida Front 9



1. Verwende den Holzschläger. Du mußt den Ball mit dem ersten Schlag direkt über den Sandbunker bringen. Andernfalls kannst du das Grün mit nur insgesamt zwei Schlägen, wie vorgesehen, nicht erreichen. Nimm nun einen Schläger der Klasse 3 oder 4, um auf das Grün zu kommen.



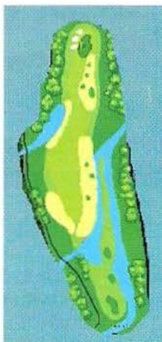
2. Schlage deinen Ball von der Abschlagstelle ab, so daß er links des Fairways landet. Dies verhindert, daß der Ball in das Wasser fällt. Du mußt in der Lage sein, mit dem nächsten Schlag auf das schwierige Grün und mit dem übernächsten das Loch zu treffen.



3. Hier hast du eine der wenigen Möglichkeiten, mit einem Schlag das Loch zu treffen. Fasse dein Ziel vor dem Cup ins Auge und schätze die Entfernung. Wenn du genau zielst, wird der Ball nach der Landung in das Loch rollen.



4. Auch hier hast du die Möglichkeit, mit einer geringen Schlagzahl das Loch zu treffen. Ziele links auf das Grün und schlage mit maximaler Kraft ab. Nun benötigst du nur noch einen zweiten kurzen Putt, um das Loch zu treffen.



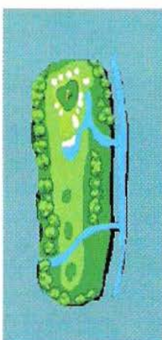
5. Der Ball muß nach dem ersten Schlag links neben dem Sandbunker, der sich in der Mitte befindet, im Fairway landen. Ziele nun auf die Flagge, und dieses Grün ist ebenfalls mit zwei Schlägen beendet.



6. Spiele auf Sicherheit, indem du auf die Mitte des Fairways zielst. Mit dem zweiten Schlag, landet der Ball dann in unmittelbarer Nähe der Fahne. Das Grün ist relativ leicht zu spielen, solange du dich weniger als 20ft vom Cup entfernt befindest. Ansonsten benötigst du exakte und absolut gezielte Schläge, um den Hügel zu überwinden.



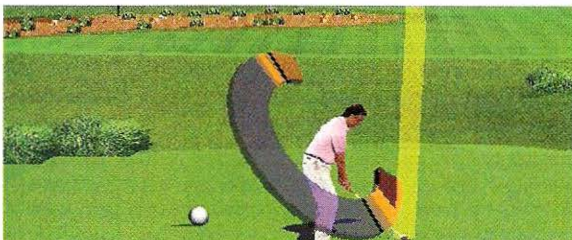
7. Wenn deine Schläge geübt sind, versuche das Ende der Bunker zu treffen. Wenn der Ball dort nahe plaziert wurde, erhältst du einen besseren Schlagweg zum Cup. Mit etwas Glück kannst du dieses Loch mit insgesamt drei Schlägen treffen.



8. Das Loch auf diesem Grün erreichst du auf jeden Fall mit zwei Schlägen, wenn du mit dem ersten Schlag zuerst links unten auf den Cup zielst. Mit dem zweiten Schlag kannst du dann einlochen.



9. Hier auf diesem Grün ist extrem viel Wasser vorhanden. Du entgehst ihm, indem du mit einem maximalen Kraftschlag in Richtung der Brücke zielst. Nach dem zweiten Schlag neben der Brücke landet der Ball dicht an der Fahne. Den Ball mit dem dritten Schlag einzulochen, ist nun keine Schwierigkeit mehr.



Je schwächer der Ball geschlagen wird, desto leichter ist es, seine Bögen und Richtungen zu beeinflussen.



Nimm stärkere Schläger als du benötigst, und du brauchst nicht so fest abzuschlagen.

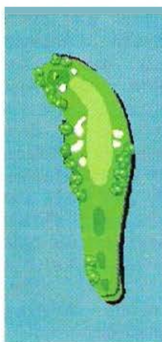


PGA TOUR GOLF

Conneticut First 9



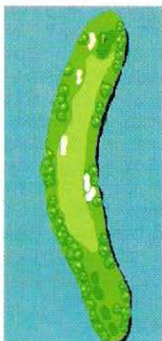
1. Dieser lange Kurs ist erstaunlich leicht mit nur ein paar Schlägen zu überwinden. Stelle dich beim Abschlag links des Fairways. Der zweite Schlag bringt dich zum Grün. Einzulochen ist nur dann schwierig, wenn der Ball nach dem zweiten Schlag nicht richtig landen sollte.



2. Schlage den Ball zuerst auf die linke Seite des Grüns. Nun muß der Ball den Hügel hinunter geschlagen werden. Ziele auf den Cup, und du kannst die Härte der nachfolgenden Schläge besser einschätzen und kontrollieren.



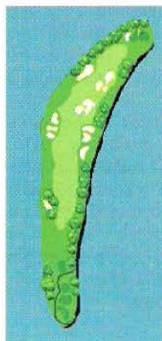
3. Dieses Loch hat einen schmalen und gewundenen Fairway. Ziele genau und time deine Schläge gut. Richte dich ebenfalls, wie immer, nach dem Wind und versuche, den Ball nicht auf dem unwegsamen Teil des Kurses landen zu lassen. Schlage den Ball vom Fairway aus direkt auf das Grün und loche mit den darauffolgenden Schlägen ein.



4. Diesen Kurs kannst du zwar mit zwei Schlägen beenden, sicherheitshalber solltest du aber drei Schläge einplanen, um erfolgreich zu putten. Schlage den Ball an der rechten Seite des Fairways entlang und loche mit den zwei nächsten Schlägen ein.



5. Dieses Loch solltest du mit zwei Schlägen treffen. Der erste Schlag sollte den Ball bis kurz vor die Flagge fliegen lassen.



6. Nimm hier einen der Schläger für große Distanzen. Ziele genau auf das Zentrum des Fairways, und du kannst den Sandbunker vor dem Grün ohne Schwierigkeiten überwinden. Wie gesagt, das Loch hier ist am besten mit den zwei Distanzschlägen zu erreichen.



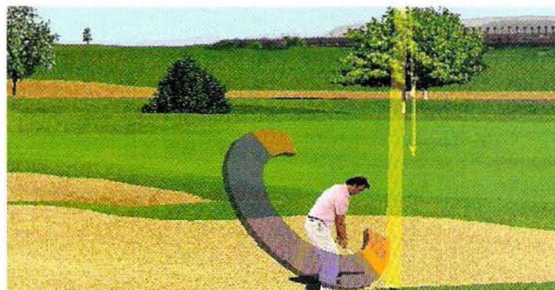
7. Stelle dich auf die rechte Seite des Fairways und ziele direkt auf seine Mitte. Das Grün ist flach und auf diese Weise einfach zu erreichen.



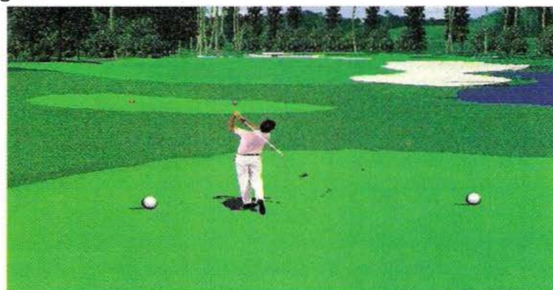
8. Das Grün wirst du zwar mit einem Schlag erreichen. Mit nur einem Versuch einzulochen, ist allerdings schwieriger. Hierzu muß der Ball in der Nähe der Flagge landen und in das Loch rollen. Die Wahrscheinlichkeit ist allerdings groß, daß der Schlag zu fest wird. Versuche deshalb, zwischen den beiden Bunkern durchzuschlagen.



9. Stelle dich vor dem ersten Schlag auf die rechte Seite des Fairways. Mit dem zweiten Ball erreichst du das Grün. Für einigermaßen geübte Golfer ist dieser Kurs kein Problem.



Wenn du von einem Bunker aus schießt, wählst du auch hier einen geeigneten Schläger aus, damit du keine Schläge verschenkst.



Wenn du bei ungünstigen Windverhältnissen spielst, wende Hook und Slice an. Dies ist besser als zu versuchen, den Wind auszugleichen.



PGA TOUR GOLF

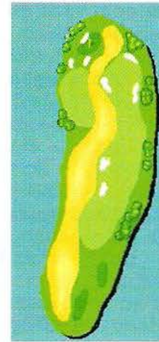
Nevada First 9



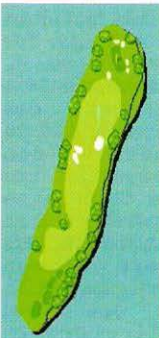
1. Schlage den Ball in die Mitte des Fairways rechts an den Hügeln. Schlage nun den Ball über die Hügel, um das Grün mit zwei Schlägen zu erreichen. Benutze Hook und Slice, diese sind wirkungsvoller als die direkte Methode, um auf diesem schwierigen Grün einzulochen.



2. Hier auf dem extrem engen Kurs mußt du deine Schläge genau plazieren. Versuche, den Schlag so zu timen und zu plazieren, daß der Ball am Ende der Bahn landet. Ist dir dies gelungen, kannst du mit dem zweiten Schlag einlochen.



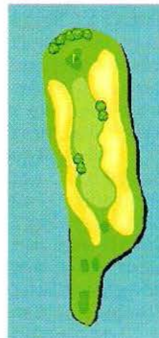
3. Stelle dich auf die rechte Seite des Bunkers. Schlage den Ball über die schmale Stelle des Kurses. Ist dein Schlag nicht erfolgreich, versuche mit einem zweiten, weniger kraftvollen Versuch, den Ball ans Ende des Grüns zu schlagen.



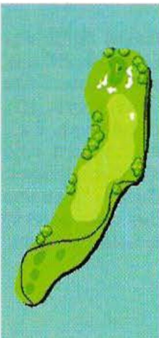
4. Genaue Schläge oben in die Mitte des Fairways garantieren, daß der Ball nicht zurück in einen der Bunker rollt. Mit leichten Schlägen erreichst du oben das Grün und kannst das Spiel mit weiteren Schlägen fortsetzen.



5. Dieser Kurs hat wieder ein schmales Grün am Ende. Du kannst es mit einem gezielten Schlag erreichen. Putte nun von der linken Seite aus, so brauchst du nicht so feste Schläge anzusetzen.



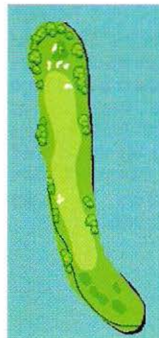
6. Auch diesen Kurs kannst du mit zwei gut plazierten Schlägen beenden. Mit einem geraden, extrem kraftvollen Schlag bringst du den Ball direkt neben das Loch und brauchst ihm nur noch einen kleinen Schubs zu geben, damit er hineinrollt.



7. Spiele hier wie gewöhnlich, aber sei vorsichtig, wenn du den Ball auf dem Grün plazierst. Schlage nicht zu fest, sonst fliegt der Ball gegen einen der Bunker.



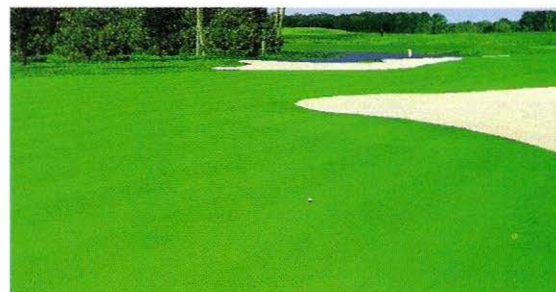
8. Nimm ein Einsereisen für den Abschlag. Mit einem guten Schuß erreichst du das Grün. Hier hast du gute Chancen, mit einem Schlag einzulochen. Schlage jedoch nicht zu fest, oder der Ball trifft nicht das Loch, sondern die Fahne.



9. Ein vorsichtiger Schlag nach rechts bringt dich außer Reichweite der Bunker und gleichzeitig in die Nähe des Grüns. Zwei weitere Schläge benötigst du, um den Ball einzulochen.



Meistens befindet sich in der Nähe des Wassers ein kleiner Hang, den der Ball gerne hinunterrollt. Plaziere deine Schläge also möglichst davon entfernt.



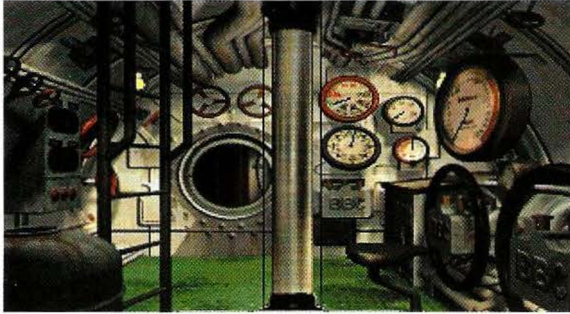
Das Rollen des Balls hilft dir in einigen Abschnitten, das Grün zu erreichen. Nutze die Gitteroption, um Extrahilfen zu erhalten.



ACES OF THE DEEP

Wir stellen euch in diesem Lösungshandbuch eine der realistischsten Seeschlacht-Simulationen auf CD-ROM vor und zeigen euch, wie ihr die Missionen erfolgreich durchführt.

Das Starten jeder Patrouille



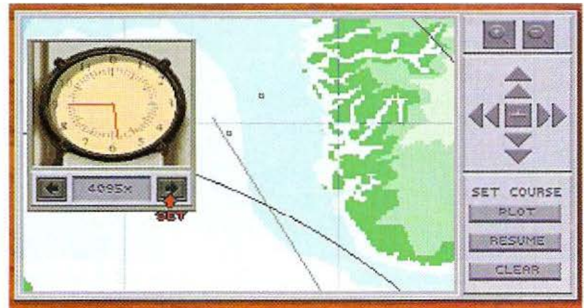
1. Mache dich zunächst mit deinem Unterseeboot und der Anordnung des Kontrollraums vertraut, bevor du deine Route planst. Checke auch durch, wie viele und welche Torpedos du an Bord hast. Durch die vordere Kabine gelangst du in zahlreiche andere Standorte. Überprüfe die Abkürzungen dorthin.



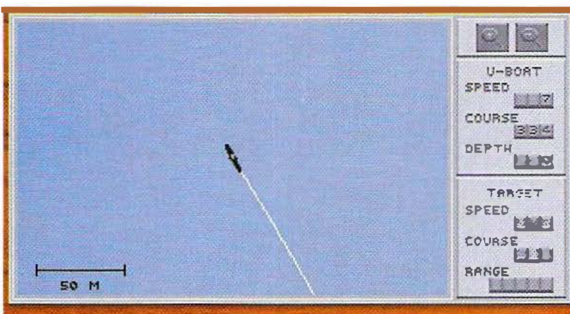
2. Benutze die größere Tafel, um die kürzeste Route zum Standort, den du überprüfen mußt, festzulegen. Du solltest die Strecke so planen, daß sie die meiste Zeit über das offene Wasser führt. So entgehst du eventuellen Angriffen aus der Luft oder der Küstenwache. Am Ziel angekommen, ist es möglich, daß du sehr große Teile kontrollieren kannst, ohne Feinde zu lokalisieren.



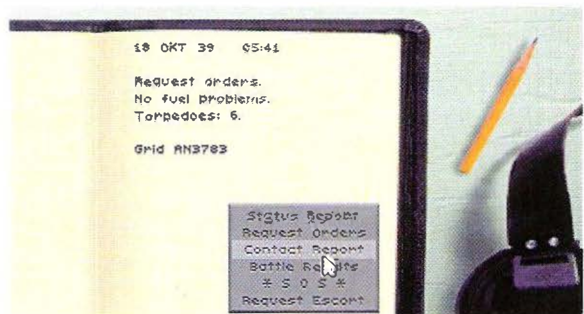
3. Wenn du irgendwo warten solltest und dort nichts zu finden ist, was du in Beschlag nehmen könntest, warte auf Anweisungen von der Basis. Dort wird man dir Instruktionen zur Kontrolle eines neuen Planquadrates geben. Passe gut auf die grauen Boxen auf, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Die schwarzen Boxen sind die Konvois, die du untersuchen mußt, um neue Tonnage zu erhalten.



4. Um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, drehe die Uhr auf maximale Schnelligkeit. Das Spiel wird automatisch langsamer, wenn du angegriffen wirst oder ein feindliches Fahrzeug anvisierst. Du solltest die „Schnelligkeitsfunktion" also immer dann anwenden, wenn du mit großen Seeschäden rechnen mußt (und deine Fahrt dadurch verlangsamt wird).



5. Auf der kleinen Karte siehst du, in welche Richtung sich einzelne Schiffe bewegen. Der kleine weiße Strich kennzeichnet deren Route, und du kannst deine Attacken besser planen. Die Konvoys versuchts du am besten immer von hinten anzugreifen. Sie schießen nicht so gerne mit Torpedos, und du verhinderst, von oben oder unten getroffen zu werden.



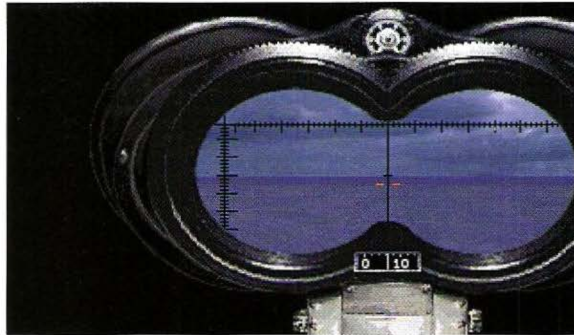
6. Der Radio-Operator kann deine „Rettungsleine" in einigen Szenarien sein. Wenn du z. B. einen Konvoi in Besitz genommen oder Schiffe versenkt hast, melde dies an die Radiostation. Du solltest also nur von deinen Siegen berichten. Aus einem unerfindlichen Grund sind deine Leute an Verlustmeldungen nicht interessiert.

ACES OF THE DEEP

Kampfbedingungen...



1. Wenn du einen feindlichen Konvoi oder nur ein einzelnes Versorgungsschiff lokalisierst, gehe sofort auf Sehrohrtiefe. Falls es ein Konvoi mit einer Eskorte sein sollte, verhalte dich so ruhig wie möglich und bleibe auf Tauchstation. Ist es ein Versorgungsschiff, kannst du auftauchen, auf volle Geschwindigkeit gehen und es vernichten. Die Handels- und Versorgungsschiffe sind nicht bewaffnet.



2. Du hast deine Statistikhausaufgaben gemacht. Somit kannst du also mit dem Fernglas feststellen, wie groß, welcher Art und wie schnell dein anvisiertes Ziel ist. Ebenfalls weißt du, wie es am besten zu vernichten ist. Ist es ein langsames oder schwerbeladenes Schiff, kannst du dich in 750 Meter Entfernung bewegen, bevor du die Torpedos abschießt. Ist das Schiff schneller, solltest du nicht näher als 500 Meter herankommen.



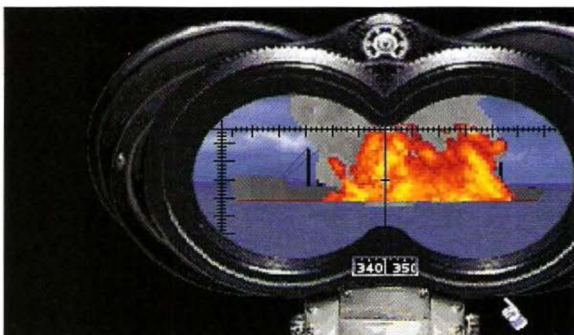
3. Große Schiffskonvois anzugreifen, ist in jeder Mission zwar am schwierigsten, aber auch am interessantesten. Es bietet eine echte Herausforderung. Zerstöre zuerst aus sicherer Entfernung die Eskorten, bevor du die großen „Fische" angreifst. Die Fregatten, Zerstörer und Kampfschiffe können alle U-Boote aussenden. Wende ihnen also nicht dein Heck zu, wenn es ungemütlich wird.



4. Nachtangriffe geben dir einen zusätzlichen Nervenkick und einen Vorteil im Kampf gegen die Konvois. Greife immer aus Sehrohrtiefe an. So verhinderst du, daß der Feind dein Mündungsfeuer sieht oder Geschütze auf dich abfeuert.



5. Im Torpedoraum kannst du die Bewaffnung wählen. Wenn du die Kampfschiffe mit Torpedos beschießt, müssen diese mit umständlichen Ausweichmanövern reagieren. Manchmal begeben sie sich sogar außerhalb der Schußweite. Dies ermöglicht dir den unbeschadeten Rückzug, und du kannst als neue Kampfvariante die Langstreckentorpedos einsetzen.



6. Die früheren U-Boote, die du kommandierst, besitzen eine limitierte Kapazität an Torpedos. Plane ihren Einsatz also gut. Der beste Weg, einen Konflikt siegreich zu beenden, ist, mit allen Torpedos zielgenau anzugreifen und sich dann zum Nachladen in sichere Entfernung zurückzuziehen.

ACES OF THE DEEP

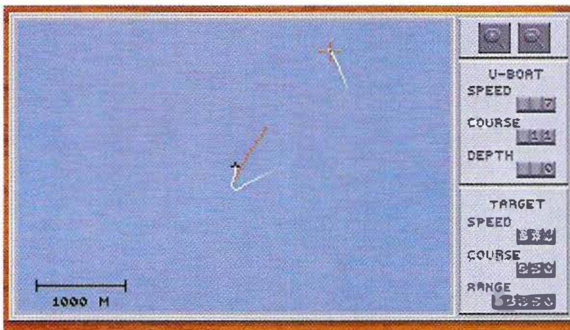
...Kampfbedingungen



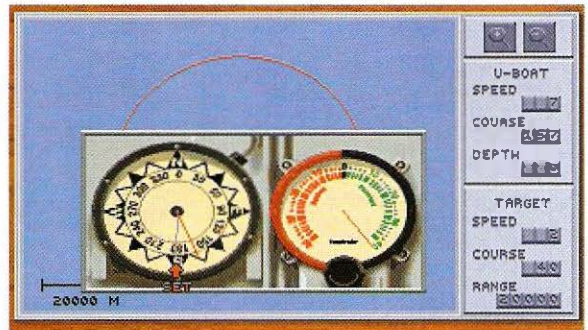
7. Von Zeit zu Zeit wirst du von feindlichen Flugzeugen angegriffen. Die langsameren sollten kein Problem für dich darstellen. Sobald ein feindliches Flugzeug auf dem Radar erscheint, befehle dem Wachhabenden, daß er die AA-Kanonen bemannen soll. Wenn die Flugzeuge zu nahe kommen sollten, gehe auf Tauchstation, so daß ihre tödlichen Geschosse dir nichts anhaben können.



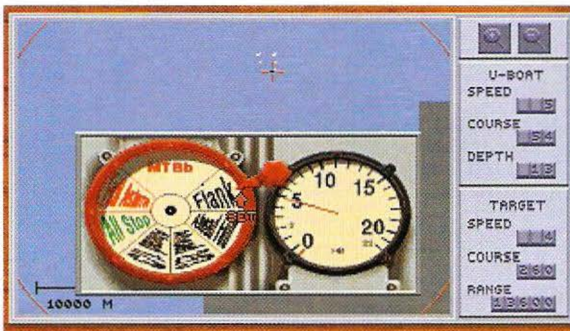
8. Die Zerstörer haben Befehl, deine U-Boote zu jagen. Normalerweise versuchen sie, dich zu rammen. Nur für den Fall, daß du Deckkanonen besitzt, solltest du sie angreifen. Ansonsten gehe auf Sehrohrtiefe und lasse sie bis auf 600 Meter herankommen. Deine Torpedowerfer müssen bereits für den Abschuß bereit sein.



9. Die Torpedos sind höchst ungeeignet für extrem lange Reichweiten. Versuche, deinem Ziel so nahe wie möglich zu kommen, ohne jedoch deine sichere Position aufzugeben. Schieße niemals aus einer Entfernung von mehr als 2.500 Metern auf schnelle Schiffe. Handelsschiffe und andere Konvois allerdings kannst du noch aus einer Entfernung von 3.500 und mehr Metern treffen.



10. Wenn du in eine direkte Kampfhandlung verwickelt wirst, solltest du die Steuerung auf Handbetrieb umstellen. Dies spart dir wertvolle Zeit beim Navigieren. Die Kampfschiffe versuchen, dich mit ihren Sonarradargeräten zu finden. Bewege dich in einer zickzackförmigen Linie. Du verhinderst so, daß sie dich auf ihrem Schirm fixieren und abschießen.



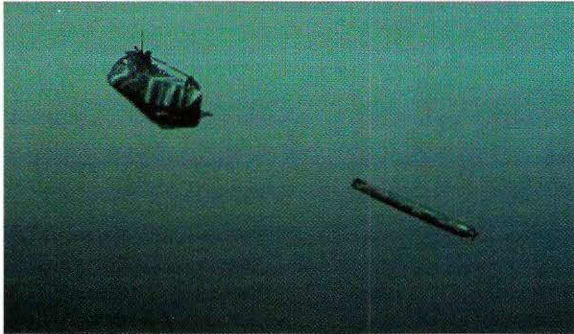
11. Während normalen Operationen brauchst du die Maschinen nicht mit voller Kraft laufen lassen. Erst wenn du verfolgt wirst oder selber angreifst, fahre voll Speed. Sei dir bewußt, daß, wenn du versuchst, möglichst leise zu fahren, deine Motoren auch langsamer laufen und du dich nur mit geringer Geschwindigkeit fortbewegen kannst.



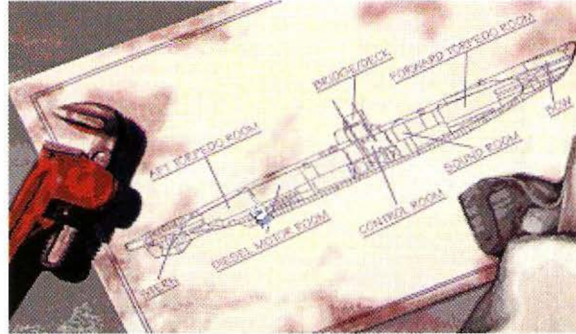
12. Wenn du das U-Boot auf Sehrohrtiefe oder tiefer manövrierst, läufst du Gefahr, gegen die Schiffe zu krachen, die du soeben versenkt hast. Sobald du die Nachricht erhältst, daß das Ziel versenkt wurde, schaue durch das Periskop und erkunde das Umfeld, um sicherzugehen, daß deine Route frei ist. Insbesondere gilt dies, wenn du schnelle Angriffe gegen Konvois führst.

ACES OF THE DEEP

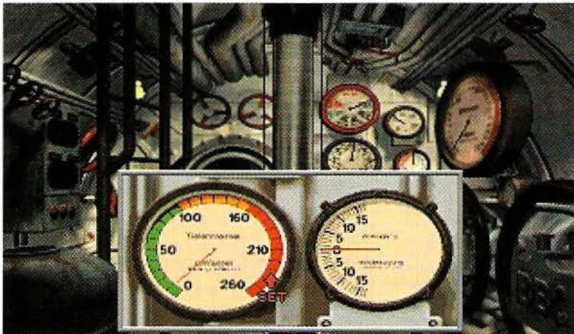
Katastrophen und Ende der Mission



1. Du bist leider nicht in der Lage, vorherzusehen, wann sich Torpedos als Blindgänger entpuppen. Rufe dir immer in Erinnerung, daß die Torpedos nicht explodieren, wenn sie das Ziel aus nächster Nähe treffen. Um Munition zu sparen, solltest du sie also niemals aus einer Entfernung von 200 Metern oder weniger abschießen.



2. Während du dich im Spiel fortbewegst, mußt du zur Kenntnis nehmen, daß das U-Boot von Zeit zu Zeit beschädigt wird. Im Normallfall repariert sich das Boot von selbst, wenn du es eine Zeitlang verläßt. Wenn du allerdings Pech hast, dringt Wasser in das U-Boot ein. Versuche in diesem Fall, zusammen mit der Mannschaft in dem Beiboot zu entkommen. Ansonsten lauft ihr Gefahr, unter Wasser eingeschlossen zu werden.



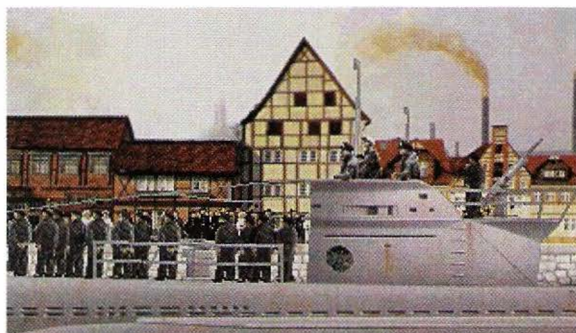
3. Mit dem Befehl, schnell tiefzutauchen, sparst du dir, lebensrettende Maßnahmen ergreifen zu müssen. Wenn dich z. B. eine Feindfregatte angreift, befehle Abtauchen und Volldampf voraus. Du entkommst mit dieser Strategie der tödlichen Attacke. Wirf dabei jedoch immer ein Auge auf deine Sauerstoff- und Energiereserven, sonst erlebst du eventuell eine böse Überraschung.



4. Falls du keine Munition mehr besitzt bzw. dein U-Boot beschädigt wurde, kehre zu deiner Basis zurück. Hier kannst du um eine Eskorte bitten. Im Nachtclub, wo du kurz abschalten und dich amüsieren kannst, erfährst du nebenbei noch, wo sich Schlachtschiffe und feindliche Konvois aufhalten.

COMMANDER	TONNAGE
jeff webb	39237
Lemp	23206
Schuhart	19405
Liebe, H.	16698
Schultze, Herbert	14777
Heinicke	14018
Rollmann, W.	13891
Habekost	8706
Prien	8270

5. Das zentrale Ziel in diesem Spiel ist es, so viel feindliche Tonnage wie möglich von den versenkten Schiffen zu erbeuten. Versuche auf jeder deiner Patrouillen, mindestens fünf bis sieben beladene Schiffe zu vernichten. Wenn du Konvois angreifst, nimm dir auch hier zuerst die schwerer beladenen vor.



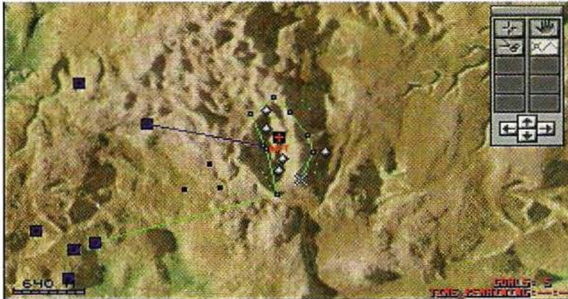
6. Einen Zusatzbonus kannst du herausholen, indem du die für die Royal Navy wichtigen Feindschiffe versenkst. Sobald du die wichtigen Hinweise im Nachtclub erhalten hast, suche die Gegenden mit den interessanteren Missionen zuerst auf. Um die heißersehnten Tapferkeitsmedaillen verliehen zu bekommen, ist dies der beste Weg.



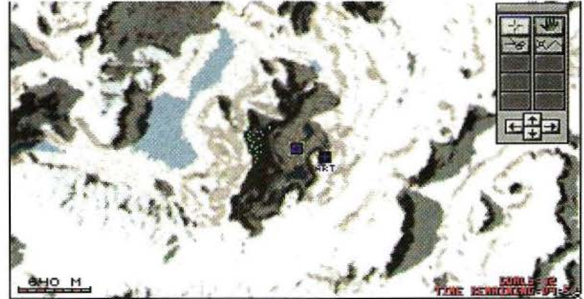
ARMORED FIST

Dieses Spiel kombiniert Strategie und eine temporeiche Panzersimulation, und wir geben euch wertvolle Anregungen, wie die Mission erfolgreich und sicher abgeschlossen wird.

Die Taktik der Schlacht



1. Formiere deine Armee in einer Diamandformation, wenn ihr von feindlichen Kampffliegern angegriffen werdet. Die IFVs sollten während dieser Zeit auf „automatischer Kontrolle" stehen. Formationen bieten größtmögliche Sicherheit. Ebenfalls solltest du während der Angriffe die Geschwindigkeit auf das Maximum heraufsetzen.



2. Wenn du feindliche Artilleriestände oder Kraftstoffdepos einnimmst, ändere die Formation in eine Linienanordnung. So hast du bessere Möglichkeiten, Treffer zu landen. Ebenfalls solltest du die Geschwindigkeit der Panzer verlangsamen.



3. Die Keilformation ist eigentlich die beste Allroundfunktion. Sie offenbart eine gute Feuerposition nach allen Seiten und ist nützlich im Verteidigungsfall. Sie ist gut geeignet, wenn bewegliche Bodenziele vernichtet werden müssen.



4. Wenn du ein feststehendes Ziel mit mobilen Verteidigungsanlagen angreifst, formierst du deine Armee in einer Linie oder einem Keil. Bewege dich um das Ziel herum. Fahre die Panzer mit Hochgeschwindigkeit, dadurch triffst du feste und bewegliche Ziele, ohne selbst getroffen zu werden.



5. Plane die Routen für deine Panzer möglichst oft durch Täler und Schluchten. Dies hat den Vorteil, daß dich die feindlichen Panzer dort nicht so gut treffen können. Auch bieten die Täler Schutz gegen die Raketensalven der Helikopter. Wenn du ein Ziel angreifst, bewegst du dich die Berge so schnell wie möglich hinunter.



6. Die feindlichen Minenfelder sollen dich in die Feuerzone der Gegner locken. Versuche, dich so schnell es geht durch die Breschen zu schlagen und in eine günstige Verteidigungsposition zu kommen. Benutze den Kursplotter, er hilft dir, das Manöver gut durchzuplanen.

ARMORED FIST

Unterstützung auf dem Schlachtfeld

Artillerie



Die Artillerie kann auf zwei Arten effektiv eingesetzt werden. Erstens kannst du ganze Lager eliminieren. Dies spart Zeit, und du kannst dich auf mobile Gefechtsstationen konzentrieren. Fahre bis auf 500 Meter heran und nutze dann die Artilleriefunktion.



Die zweite Einsatzmöglichkeit der Artillerie bietet sich, wenn du von feindlichen Panzern und IFVs umzingelt bist. Rufe die Artillerie und mache dich so schnell wie möglich aus dem Staub. Auch wenn du hierdurch manchmal viele der Panzer verlierst, solltest du in der Lage sein, dich noch gut wehren zu können.

Luftunterstüzung



Hubschrauber sind sehr hilfreich und wirksam in diesem Spiel. Diese kannst du ebenfalls herbeirufen, um das Feuer der Angreifer abzuwehren. Obwohl die Helikopter nicht so wirkungsvoll eingesetzt werden können wie z. B. die Artillerie, verlierst du hierdurch keine alliierten Panzer.



Die Hubschrauber helfen ebenfalls bei der Zerstörung feindlicher Stellungen. Rufe sie, wenn du Lager angreifst, um deinen Verbündeten mit zusätzlicher Feuerkraft auszustatten.

Zweitrangiger Zug



Die meisten Objekte kannst du mit einem Panzerzug angreifen. Lasse den zweiten Zug jedoch zur Sicherheit kurz hinter dir an der rechten oder linken Flanke fahren. Eventuell benötigst du ja doch seine zusätzliche Feuerkraft.

Drittrangiger Zug



Wenn du Glück hast, besitzt du drei oder mehr Züge unter deinem Kommando. Du kannst deine Ziele somit in einer scherenförmigen Formation angreifen. Du hast also das Schlachtfeld völlig unter Kontrolle und kannst von allen Seiten attackieren.

ARMORED FIST

Kontrolle der Panzer in der Schlacht



1. Das Herauffahren auf Berge, um feindliche Ziele und Panzer abzuschießen, birgt ein gewisses Risiko. Die auf dem Berg befindlichen Panzer können dich eher sehen und auch vernichten, bevor du überhaupt weißt, wie dir geschieht.



2. Formiere deine Platoons in einer Phalanx, so kannst du feste Ziele am besten eliminieren, indem du mit schnellen Bewegungen deinen Gegener überrollst. Kontrolliere deinen MBT, wenn du diese Aktion planst, du besitzt so erheblich mehr Feuerkraft.



3. Merke dir, daß du immer in einen niederen Gang schalten mußt, wenn du feste Hindernisse angreifst. Dies garantiert dir bessere Treffsicherheit.



4. Rauch ist ein gutes Mittel, wenn du in der Nacht kämpfst. Solltest du verfolgt werden, egal ob von Hubschraubern oder mehr als zwei Angreifern, schieße einen Rauchvorhang und mache dich schnell aus dem Staub. Dies lenkt die Feuersalven deines Gegners in die falsche Richtung.



5. In deinen Missionen kommt es hauptsächlich darauf an, die Ziele anzugreifen, die sich auch verteidigen. Ignoriere zunächst also die Bunker sowie die festen Hindernisse und wende dich den MBTs und IFVs zu. Auch die Artilleriestellungen sind gute Ziele, die es frühzeitig zu zerstören gilt.



6. Die manuelle Steuerfunktion solltest du erst anwenden, wenn du sicher und mit dem Spiel sehr vertraut bist. Ansonsten ist dies eher unwirksam, da du schlecht zielen kannst und zudem sehr langsame Bewegungen machst. Überlasse die Laserzielfunktionen also erstmal deinem Computer.



ARMORED FIST

Verwendung der Waffen

APDS



Diese Waffe solltest du im MBT am häufigsten verwenden. Benutze sie nur, wenn du schwerbewaffnete Ziele angreifst. Sie sind nutzlos gegen Ziele wie Kraftstoffpanzer, Kommunikationssysteme und Bunker. Denke daran, daß du zwei Treffer benötigst, um einen MBT zu zerstören.

HEAT



Dies ist eine für deinen Gegner unheilbringende Waffe, die ein bewaffnetes Ziel automatisch beim Kontakt zerstört. Sie sollte gegen die IFVs eingesetzt werden.

HEP



Setze diese Waffe nicht gegen gepanzerte Ziele ein. Sie ist dagegen machtlos. Wirkungsvoll hingegen ist sie bei Angriffen auf Bunker und andere feststehende Ziele.

Das Maschinengewehr



Sehr effektiv im Einsatz gegen Bunker und unbewaffnete Ziele. Sie ist auch die einzige Waffe, die von einem MTB aus gegen die Hubschrauber gerichtet werden kann. Man kann also die Helikopter nur mit dem Maschinengewehr vernichten, sollte man sich in einem MTB befinden.

SAM



Diese Luftraketen leisten gute Dienste, wenn viele Hubschrauber angreifen. In Schlachten, wo viele Helikopter deiner Feinde im Einsatz sind, preparierst du die Raketen schon vorher. Dadurch verlierst du keine Zeit, wenn du attackiert wirst.

HEI



Die IFVs haben Schnellfeuerkanonen. Diese hochexplosive Waffe ist eine gute Alternative zum Maschinengewehr. Setze sie gegen die IFVs und Bunkerziele ein. Du besitzt genug Kraft, um jede Schlacht damit durchzustehen. Sei also nicht sparsam, wenn du diese Waffe einsetzt.

KLEIN ANZEIGEN

BIETE HARDWARE

AT Bus-Cachecontroller für 4 x AT Bus-Festplatten, 1 x Str., 2 x Floppy, 2 x P., 1 x S., DM 200,-, Tel. 09721/802322

PC 486 DX 33/14" Farbmon./4 MB Ram/210 MB Festplatte/LW 3,5"/DOS 6.2/Win 3.1/ FP DM 1.400,- Tel. 02331/587078

486 DX2 66MHz/8MB Ram/210 HDD/CD-ROM/C. Labs SB16/3,5"/5,25"/Tseng 4000/14" Monitor DM 2.800,-, Tel. 02262/3938

Verkaufe 386DX 40MHz incl. Motherboard und 128K für DM 150,- Tel. 07255/4254

Soundkarte: Miro Sound PCM 1 Pro 2 Monate alt mit Gara. zu verkaufen wegen Systemaufgabe. VB DM 280,- Tel. 08142/18218

Verk. 9-Nadelfarbdrucker DM 150,- Typ Star LC 100 Color sowie Amiga Action Replay MK III DM 70,- Tel. 037346/557 Geyer M. Arnold

386SX 20 MHz, 70MB HDD, 2.88 MB FDD, Drucker, Monitor 14", 4 MB RAM, MS-DOS, Maus, Tel. 03378/802084 ab 12 Uhr

Board 386 DX 33, 64 Kb Cache Amibios, incl. SVGA-Karte Oak, 5,25" LW DM 200,- Tel. 035751/12430 ab 16 Uhr

VLB Grafikkarte 1 MB, Cirrus DM 80,-, Multi IO Karte ISA DM 40,-, 3-Tasten-Maus, Treiber, Orig. Verp. DM 20,- Tel. 0361/7360407

386 SX 25 MHz, 50 MB, 4 MB Ram, mit Monitor 14" u. Tastatur kompl. Highscreen 3,5 u. 5,25 Lw. für VB DM 1.250,- Tel. 09772/1034

Motherboard 486/33 VLB 8 MB Ram, Grafikkarte VLB ET 4000 W32 1 MB VLB Kombicontroller zusammen DM 750,- Tel. 02102/21962

Sound Galaxy Wave Power VB DM 190,-, i486DX33 CPU VB DM 280,- Tel. 06128/5719

Quantum LPS 240A DM 250,-, 50 Disketten 3,5" DD formatiert DM 25,-. F. Töbermann, Nr. 13, 39649 Mieste

486 DX 2 66MHz, ZFP170/420MB, 8MB Ram, CD D. Speed, VL Grafik 1MB Soundbl. VB DM 2.300,- Hagen Preiß, Weg 8, 14913 Nonnedorf

Verkaufe umständehalber neue Genius-Mouse DM 50,- und neuen Genius Scanner DM 70,-, zusammen für DM 100,- Tel. 09574/4509

Verkaufe Prozessor 486DX40 für DM 200,- Tel. 0208/688045

BIETE SOFTWARE

Verk. Term. Rampage, Privateer, Lost Vikings, Ultima UW2, Strike Commander zu je DM 40,- Tel. 07403/541 Andreas

Verk. DSA2/dt. DM 55,-, Erben der Erde/dt. DM 55,-, Al Qadim/dt. DM 55,-, Larry 6/dt. DM 45,-, alles Originale Tel. 0761/77983

Verkaufe Original-Spiele ohne Box je DM 10,-, engl. Anleitung Disks 5,25" Tel. 09721/802322 ab 15 Uhr

Tausche F14 + Scen. Disk, Syst. Shock, Doom 2 CD, Overlord, diver. Lösungsh., suche Desert Str. u.a. Tel. 030/3913015 Frank

Verk. Stronghold CD/dt. DM 40,-, K. Quest 6/dt DM 50,-, Ultima 5/engl. +7/dt. DM 20,-/35,-, Sim Farm/engl. DM 35,- Tel. 0761/77983

El Fish gesucht (Disk) für PC! Preisvorschläge bitte an: Oliver Weule, Brunsbüttel 1, 38547 Calberlah

Verkaufe PC-Originale Rebel Assault, Theme Park je DM 50,-, Task Force, Zeppelin je DM 40,- Tel. 069/8003947

Verkaufe/tausche Ultima 8, Subwar 2050, Aces over Europe, Wizardry 7, Privateer, TFX CD, Tel. 089/833014 Robert

Biete Orig.-Spiele: Daughter o. Serpents, Rex Neb., A. in t. Dark, L. Matthäus, Amazon, tausche auch, suche FIFA, Myst Tel. 06158/5808

PC-Orig. + NN. Bane o. t. Cos. Forge DM 50,-, Indy Car DM 50,-, PGA Tour Golf DM 40,-, King´s Quest 2-4 je DM 40,- uva. Tel. 02822/52415

Verkaufe billig PC-Spiele (Orig.)! Liste gegen DM 2,- K. Kulka, Oberdorf 2, 97505 Geldersheim (frank. Rückums.)

Verkaufe Jurassic Park DM 35,- Tel. 05141/81368

Tausche/verk.: L6, AitD1 u. 2, KQ6, Comanche + Data, MM4, Chaos Engine, SCTO1 ua. Tel. 036705/60266

Tausche Indy 3, Pools of Darkness, Heart of China, Buck Rogers, The Summoning, Nascar Challenge uvm. Liste an. Stefan Hessenbruch, Daniel Schürmann Str.4, 42853 Remscheid

R. Assoult, Inco 2, Strike C. Edition, TFX, alles CD-ROM, Wing C. 2 + Speech P. VB DM 45,-, Pegasus 3 DM 30,-
Tel. 0361/7360407

Verkaufe Das Schwarze Auge (die Schicksalsklinge) auf CD-ROM für DM 60,-
Tel. 03571/401708

Verkaufe Tie Fighter (DV 3,5") für DM 69,- M. Straub, Wolfgangstr. 8, 88046 Friedrichshafen Tel. 07541/26705

Verk. Myst CD-ROM DM 60,-, für DM 40,-. Gabr. Kn., Lands of Lore, Shadow of Comet, Alone in the Dark
Tel. 08461/8732

Disk: Civilization DM 30,-, CD: TFX, Iron Helix DM 50,-, Megarace DM 40,-
Tel. 05225/4172

Verk. WC Armada (D) für DM 80,- u. X Wing + 1. u. 2. Zusatzdisk für DM 120,-
Tel. 0381/694800

Verkaufe Privateer (CD) DM 70,- DA Tel. 08851/861 oder 5112

Verkaufe: Magic of Endoria dt. DM 35,-, Reunion dt. DM 35,-, Tornado DM 35,-, Empire deluxe dt. DM 35,-
Tel. 09461/1293

CD-ROM kaufe neue und ältere Spiele auf CD. Schickt eure Listen an: W. Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 85049 Ingolstadt

Music Wizard Pro CD DM 30,- All in Small Video u. CD-Verwaltung DM 40,-, F. Töbermann, Nr. 13, 39649 Mieste

Wizardry 7, Indy 4, Dungeon Hack, Day of the Tentacle, Larry 2 + 3, SQ 3-5, PQ 2, Tornado, Eishockey Man. je DM 35,-; MM4, Beholder2 je DM 30,- suche Ultima 1-4
Tel. 02327/73161

PC-Software zu verkaufen! Viele Anwendungen und Spiele auf CDs und Disketten. Information bei Dr. Peter Lorenz, Postfach 28, A1150 Wien

Tausche: Armored Fist, System Shock, SSN 21, Armada, Tei, 1942 PAW, Pacific Strike u. a.
Tel. 02362/63134 ab 18 Uhr

Verkaufe für PC und C64-128 Disketten. W. Thieme, Coimbrostr. 22, 06132 Halle

PGA Golf+ DM 10,-, F1 Grand Prix MicroPr. DM 40,-, Bitstream DM 40,-, Truetype DM 20,-, 9 PC Act. DM 50,-, J. Zimmermann Tel. 0221/5717402

SONSTIGES

Diskmag gegen 3,5" HD mit DM 1,30 frank. Rückumschlag bei: D. Holzapfel, P.-Gerhart Str. 22, 66606 St. Wendel

Verkaufe PC Games-Hefte 11/92 bis 12/94 (26 Hefte) incl. Disks + PC Games CD-ROM 9+10/94
Tel. 09131/35822

Verkaufe: 1. PC Games Nr. 10/92 an Meistbietenden, außerdem komplette Sammlung + alle Coverdisks! Warte auf Angebot. Felix Michalowsky, Grüner Weg 19, 45966 Gladbeck

Suche dringend World War 2. Bitte nur schriftliche Angebote an W. Schöppner, Unterm Dorf 4, 97653 Bischofsheim

TOP-Nebenverdienst mit dem PC. Gratis-Info: B Stuhler, Raiffeisenstr. 16, 70794 Filderstadt, Fax 0711/7778976

Coupon
Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

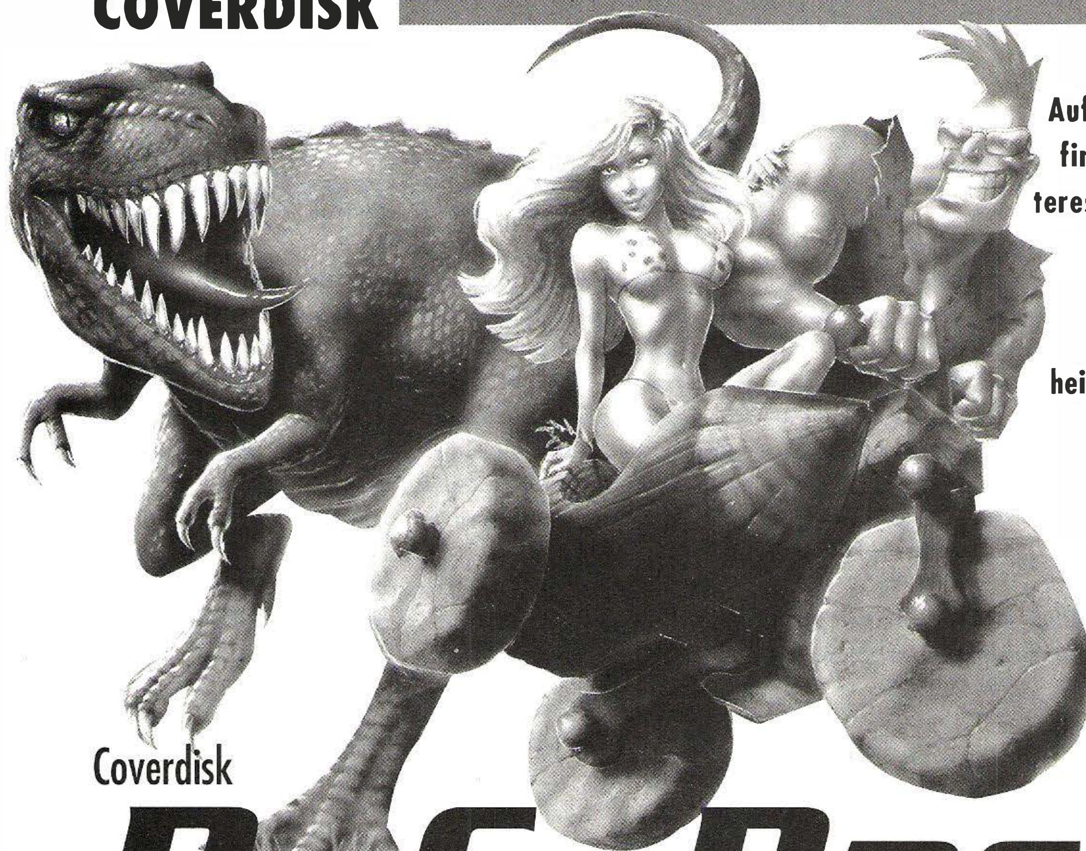
Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift



Auf der aktuellen Coverdisk befinden sich gleich zwei sehr interessante Programme. B. C. Racers, ein steinstarkes Rennvergnügen für ein bis zwei Spieler, und der von vielen heißbegehrte Bundesliga Manager Hattrick Bugfix.

Coverdisk

B. C. Racers

Konfiguration für B. C. Racers

Wir haben die Demo-Version von B. C. Racers ausgiebig und auf vielen Rechnern probegespielt. Mit folgender Konfiguration sollten Sie keine Probleme haben, das Spiel zu starten (MS-DOS 6.0). Es handelt sich nur um ein Beispiel! Wenn Sie sich nicht sicher sind, nehmen Sie lieber keine Veränderungen an Ihrer CONFIG.SYS vor und legen eine Boot-Disk an. Wie das funktioniert, lesen Sie bitte im DOS-Handbuch nach. Ein Maustreiber ist unbedingt erforderlich!

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
FILES=10
BUFFERS=10

AUTOEXEC.BAT

PATH=C:\DOS
C:\DOS\MOUSE.EXE (Maustreiber!)
C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS

Zur Installation von B. C. Racers legen Sie zunächst die Diskette in das entsprechende Laufwerk und wechseln mit „A:“ oder „B:“ auf dieses. Danach geben Sie einfach „UNZIPME“ ein, und schon wird das Demo auf Ihrer Festplatte installiert. Dabei legt das Programm auf „C:“ ein Verzeichnis namens „BCRACERS“ an, in das Sie anschließend wechseln, um das Spiel mit der Eingabe „BCRACERS“ starten zu können.

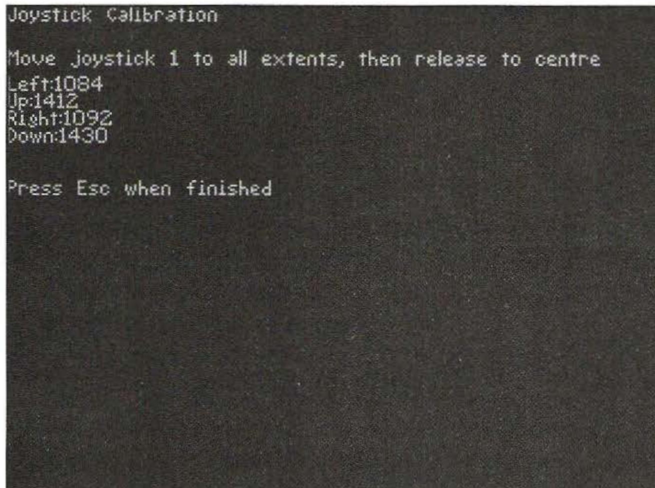
Steinstark

Mit B. C. Racers versetzt Sie der englische Hersteller Core Design in eine Zeit, in der die junge Menschheit zwar noch auf den Bäumen lebte, aber trotzdem schon dem heutzutage sehr populären Rennsport frönte. Mit einer süßen Zuckerpuppe auf dem Beifahrersitz dübbeln Sie bei diesem Spiel mit einem stilgerechten Steinrad über die Pisten. Im Ein-Spieler-Modus müssen Sie sich gegen sieben rasende Saurier durchsetzen, diese Zahl verringert sich doch im Zwei-Spieler-Modus, denn dann kommt noch ein zweiter

Hier sehen Sie alle vier Ansichten, die Sie im Pause-Modus mit den Tasten „1“ bis „4“ einstellen können.







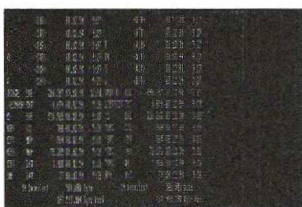


Bei der Joystickkalibrierung müssen Sie den Joystick in alle Richtungen bewegen, dann zentrieren und mit ESC den Vorgang abschließen (links oben). Rechts oben sehen Sie den fabelhaften Zwei-Spieler-Modus!

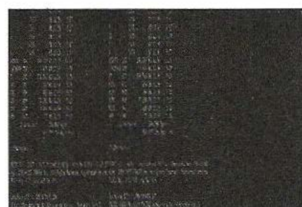
menschlicher Mitspieler hinzu - das gilt auch für die Version auf der Coverdisk! Der Bildschirm wird nun geteilt, und Sie können zu zweit gegeneinander antreten. Aber nicht vergessen: dazu muß beim Programmstart ein Joystick in der Soundkarte bzw. im Gameport stecken. Der erste Spieler steuert seinen Helden wie gewohnt mit „," und „." nach links und rechts und kann mit „Q" bzw. „A" beschleunigen bzw. bremsen. Außerdem kann mit „P" der Pause-Modus aktiviert werden, in dem sich dann auch die Ansichten umschalten lassen (Tasten „1" bis „4"). Mit den Tasten „1" und „2" läßt sich die Anzahl der Textures einstellen und mit „5" und „6" läßt sich außerdem die Detailtiefe umschalten - das alles nur, damit Sie das Spiel ggf. schneller machen können.

BMH Bugfix

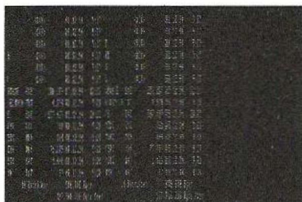
Dieser Bugfix beseitigt alle Fehler, die in Bundesliga Manager enthalten sind. Bitte kopieren Sie das File UPDATE.EXE von der Diskette auf die Festplatte, und zwar in das Verzeichnis, in dem Bundesliga Manager Hattrick liegt (wir gehen von C:\BMH aus). Danach verfahren Sie folgendermaßen...



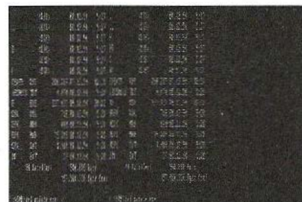
Sie sehen das File UPDATE.EXE. Es handelt sich wie immer um ein selbstentpackendes Programm. Wenn Sie es mit UPDATE aufrufen...



...wird Sie der Rechner fragen, ob Sie das File M3.EXE überschreiben möchten. Da genau dieses File ersetzt werden muß, beantworten Sie diese Frage mit „y" für „yes".



Das Resultat: das File M3.EXE ist nun um einige Bytes länger, und Sie sollten in Zukunft keine größeren Probleme mehr mit dem Bundesliga Manager Hattrick haben.



Nach dieser Prozedur können Sie mit DEL UPDATE.EXE das gepackte File wieder von Ihrer Festplatte löschen, um Speicherplatz zu sparen.

Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 2/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 2/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

AKTUELLE VERKAUFS CHARTS

LESERCHARTS MS-DOS

1	1	Bundesliga M. Hattrick	Software 2000	2. Monat
2	8	Die Siedler	Blue Byte	2. Monat
3	2	Tie Fighter	LucasArts	2. Monat
4	7	Battle Isle 2	Blue Byte	2. Monat
5	3	SimCity 2000	Maxis	2. Monat
6	20	Colonization	MicroProse	2. Monat
7	neu	Doom 2	id Software	1. Monat
8	5	Theme Park	Bullfrog	2. Monat
9	neu	Indy Car Racing	Virgin	1. Monat
10	4	X-Wing	LucasArts	2. Monat
11	neu	Civilization	MicroProse	1. Monat
12	neu	Monkey Island 2	LucasArts	1. Monat
13	neu	Amberstar	Thalion	1. Monat
14	neu	Der Planer	Greenwood Ent.	1. Monat
15	neu	Indy Car Track Pack	Virgin	1. Monat
16	neu	Lords of the Realm	Impressions	1. Monat
17	neu	Monkey Island	LucasArts	1. Monat
18	neu	Outpost	Sierra	1. Monat
19	neu	Tornado	Digital Int.	1. Monat
20	neu	UFO Enemy Unknown	MicroProse	1. Monat





LESERCHARTS CD-ROM

1	1	Rebel Assault	LucasArts	2. Monat
2	3	Theme Park	Bullfrog	2. Monat
3	2	Battle Isle 2	Blue Byte	2. Monat
4	6	MegaRace	Mindscape	2. Monat
5	neu	Magic Carpet	Bullfrog	1. Monat
6	neu	Seawolf	E.A.	1. Monat
7	8	Anstoß World Cup Edition	Ascon	2. Monat
8	4	Sam & Max	LucasArts	2. Monat
9	neu	Simon the Sorcerer	Adventure Soft	2. Monat
10	7	Outpost	Sierra	2. Monat

LESERCHARTS

Ab diesem Monat gibt es eine noch einfachere Möglichkeit, bei der Gestaltung der Charts mitzuwirken. Lesen Sie dazu einfach die nächste Seite. Hier finden Sie alle Spiele des vergangenen Jahres und die aktuellen Neuerscheinungen. Einfach den Hörer abnehmen, Telefonnummer wählen und den Ansagen folgen.

Gewinnen können Sie natürlich auch etwas. Unter den hoffentlich zahlreichen Anrufern verlosen wir 50x Doom - The Ultimate Techno und 50x PC Games CD-ROM: Der Planer. Vergessen Sie also nicht, Ihren Namen und Ihre Adresse am Ende der Befragung anzugeben.

GENRESIEGER: ADVENTURES

Im vergangenen Monat fragten wir Sie nach Ihrem Lieblings-Adventure. Wir werteten alle Postkarten aus und sind danach zu folgendem Ergebnis gekommen:

1. Day of the Tentacle
2. Monkey Island 2
3. Simon the Sorcerer

Im nächsten Monat suchen wir Ihr Lieblingsspiel aus dem Genre „Sportspiele". Zu gewinnen gibt es wieder das Spiel, das den ersten Platz belegen konnte.

COMPUTEC VERLAG
REDAKTION PC GAMES
KENNWORT: GENRESIEGER
ISARSTR. 32-34
90451 NÜRNBERG

Die Leser-Hitliste

In Zukunft können Sie bei den Lesercharts noch einfacher mitwirken. Sie brauchen lediglich zum Telefonhörer zu greifen und folgende Nummer zu wählen (**erst ab 15. Januar!!!**):

(0190)19 01 44
12 Sek.=23 Pfennig/DeTeMedien

Folgen Sie anschließend den Ansagen, achten Sie aber bitte darauf, daß Sie beim betreffenden Spieletitel die entsprechende Nummer angeben. Der Sprachcomputer funktioniert nur bei korrekter Vorgehensweise. Kleines Beispiel: Bei Aces of the Deep müssen Sie sprechen: NULL, NULL, ZWEI!

Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas, geben Sie also unbedingt am Ende Ihren Namen und Ihre Adresse an! Zur Verlosung stehen:

50 x DOOM - The Ultimate Techno

50 x PC Games CD-ROM: Der Planer



HITLISTE

000 1942 - The Pacific Air War
001 1990
002 Aces of the Deep
003 AEGIS: Guardian of the Fleet
004 Airlines
005 Al Qadim - The Genie's Curse
006 Aladdin
007 Alien Breed
008 Alien Legacy
010 All New World of Lemmings
011 Alone in the Dark
012 Alone in the Dark 2
013 Anstoß
014 Anstoß - World Cup Edition
015 Arcade Pool
016 Archon Ultra
017 Armored Fist
018 Aufschwung Ost
019 Battle Bugs
020 Battle Isle 2
021 Battle Isle 2: Erbe des Titan
022 Beneath a Steel Sky
023 Big Sea
024 Black Hawk
025 Bloodnet
026 Bundesliga Manager Hattrick
027 Burning Steel 2 - Guadalcanal
028 Campaign 2
029 Cannon Fodder 2
030 Carriers at War 2
031 Castles 2
032 Central Intelligence
033 Christoph Kolumbus
034 Civilization for Windows
035 Colonization
036 Comanche
037 Comanche - Mission Disk 2
038 Companions of Xanth
039 Cool Spot
040 Corridor 7
041 Cosmic Spacehead
042 Creature Shock
043 Critical Path
044 Cyberia
045 Cyberrace
046 Cyberwar
047 Cycle Mania
048 D-Day - Beginning of the End
049 Dark Legions
050 Dark Sun - The Shattered Lands
051 Dark Sun 2: Wake of the Ravager
052 Das schwarze Auge 2 - Sternenschweif
053 Dawn Patrol
054 Death Gate
055 Death or Glory
056 Delta-V
057 Der Baulöwe
058 Der Clou
059 Der König der Löwen
060 Desert Strike
061 Goldene Mähne des Samson
062 Die Höhlenwelt Saga
063 Diggers
064 Discoveries of the Deep
065 Doom 2: Hell on Earth
066 Dragon Lore
067 Dragon's Lair
068 Dragonsphere
069 Dreamweb
070 Dungeon Hack
071 Ecstatico
072 Empire Deluxe
073 Empire Soccer
074 Erben der Erde
075 Evasive Action
076 Eye of the Storm
077 F-14 Fleet Defender
078 F1
079 Falcon Gold
080 FIFA International Soccer
081 Flight Sim Toolkit
082 Flight Simulator 5 - Scenery Disk
083 Front Page Sports Baseball '95
084 Front Page Sports Football '95
085 Frontier - Elite 2
086 Fury of the Furries
087 Gabriel Knight - Sins of the Fathers
088 Genesia
089 Goal!
090 Goblins 3
091 Hanse - Die Expedition
092 Harpoon 2
093 Heimdall 2
094 Homey D. Clown
095 Hurra Deutschland
096 In Extremis
097 Inca 2 - Wiracocha
098 Incredible Toons
099 Indy Car Racing - 7 Track Pack
100 Inferno - The Odyssey Continues
101 Infinity One
102 Innocent until Caught
103 Inordinate Desire
104 Inspektor Zebok: Das Erbe
105 International Tennis Open
106 Interplay's 10 Year Anthology
107 Iron Helix
108 Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity
109 Jack Nicklaus Golf & Course Design
110 Jurassic Park
111 Kick Off 3
112 King's Quest 7
113 Kingmaker
114 Klik&Play
115 Labyrinth of Time
116 Lords of Lore
117 Lawnmower Man
118 Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge
119 Legend of Kyrondia: The Hand of Fate
120 Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out
121 emmings
122 Litil Divil
123 itle Big Adventure
124 Loderunner - The Legend Returns
125 Lollypop
126 Lord of the Rings
127 ords of the Realm
128 Lost Files of Sherlock Holmes
129 Lothar Matthäus
130 Lothar Matthäus Super Soccer
131 Mantis
132 Mad News
133 Mad Dog 2
134 Magic Carpet
135 Magic of Endoria
136 Man Enough
137 Master of Magic
138 McDonaldland
139 Megamotion
140 Megarace
141 Menzoberanzan
142 Merchant Prince
143 Metal & Lace
144 Metaltech: Battledrome
145 Metaltech: Earthsiege
146 MicroMachines
147 Microcosm
148 Microsoft Space Simulator
149 Millennium
150 Myst
151 NASCAR Racing
152 NHL Hockey '95
153 Noctropolis
154 Nomad
155 Novastorm
156 Ökolopoly
157 Oldtimer
158 Outpost
159 Overlord
160 Oxyd Magnum
161 Pacific Strike
162 Panzer General
163 PC-Skat 3.0
164 PGA Tour Golf 486
165 Pinball Dreams 2
166 Pinball Dreams Deluxe
167 Pinball Fantasies
168 Pizza Connection
169 Planer
170 Planer - Extra
171 Planet Football
172 Police Quest 4 - Open Season
173 Privateer
174 Privateer - Righteous Fire
175 Project X
176 Quantum Gate - No One Dreams Here
177 Quarantine
178 Quarter Pole
179 Quest for Glory - Shadows of Darkness
180 Railway Challenge
181 Rally
182 ron-Trainer
183 Ravenloft - Strahd's Possession
184 Rebel Assault
185 Red Crystal
186 Return to Zork
187 Reunion
188 Rings of Medusa Gold
189 Rise of the Robots
190 Robinson's Requiem
191 Rüsselsheim
192 Sabre Team
193 Sam'n'Max
194 Schatz im Silbersee
195 Shadow Caster
196 Siedler
197 SimCity 2000
198 SimCity 2000 - Scenery Disc
199 SimClassics
200 SimForm
201 Simon the Sorcerer
202 Soccer Kid
203 Software Manager
204 Space Federation
205 Spaceship Warlock
206 SSN-21: Seawolf
207 Star Crusader
208 Star Trek 2 - Judgment Rites
209 Star Trek 25th Anniversary
210 Star Wars Chess
211 Strike Commander
212 Strike Squad
213 Striker
214 Subtrade
215 Subwar 2050
216 Superhero League of Hoboken
217 Surf Ninjas
218 Syndicate - American Revolt
219 Syndicate Plus
220 System Shock
221 T.F.X.
222 Terminator Rampage
223 The Chaos Engine
224 The Elder Scrolls
225 The Grandest Fleet
226 The Hidden Below
227 The Horde
228 The Journeyman Project
229 The Psychotron
230 Theatre of Death
231 Theme Park
232 Tie Fighter
233 Tornado
234 Transport Tycoon
235 Tubular Worlds
236 U. S. Navy Fighters
237 UFO - Enemy Unknown
238 Ultima 8 - Pagan
239 Ultimate Body Blows
240 Ultimate Football
241 Under a Killing Moon
242 Universe
243 Unnatural Selection
244 Unnecessary Roughness
245 Vision 2
246 Voyeur
247 Warcraft
248 Whale's Voyage
249 Who Shot Johnny Rock?
250 Wild Blue Yonder
251 Wild West
252 Wing Commander 3
253 Wing Commander Armada
254 Wizard
255 Wolfpack
256 World Cup Golf
257 World Cup USA '94
258 X-Wing
259 Zeppelin

Quarantine

Leichenw

Doom 2 auf Rädern: Am Steuer einer rollenden Festung chauffieren Sie lebensmüde Fahrgäste durch die Häuserschluchten einer Großstadt.

Die Idee ist nicht neu: Man tuckert mit einem wie auch immer gearteten Vehikel über einen Parcours, fährt dabei wie ein Henker und jagt unterwegs die Autos der Konkurrenz in die Luft. Noch immer warten wir auf eine runderneuerte Version des Activision-Klassikers Deathtrack. Der Release eines derart motivierenden Action-Spieles erscheint nötiger denn je, wie das konzeptionell sehr ähnliche Quarantine beweist. Sie haben auf den durchgewetzten Sesseln eines klapprigen Taxis Platz genommen und fegen durch die City von Kemo. Ein Blick durch das Seitenfenster macht deutlich: Aha, wir befinden uns im 21. Jahrhundert! Syndicate-Atmosphäre liegt in der Luft: Pechschwarze Wolkenkratzer, düstere Fabrikgebäude und umherwankende Cyborgs bestimmen das Bild. Am Straßenrand pfeifen und winken potentielle Kunden nach Ihren Diensten. Man lenkt das Fahrzeug mit Schwung auf den Fußgängerweg, und - patsch! - schon klebt der erste Interessent am Kühlergrill und seine Extremitäten wirbeln durch die Luft.



Amokfahrt durch SimCity

Sie sollten darauf achten, daß Ihnen derartige Mißgeschicke nicht zu häufig unterlaufen, denn der nächste Passagier muß erst mühselig gefunden werden. Zeit ist Geld in Kemo: Wer sein Wägelchen nicht ausreichend panzert und bewaffnet, wird bald von den konkurrierenden Cabs in Grund und Boden geschossen. Für die schnellstmögliche Beförderung von Personen und Waren von Punkt A nach Punkt B kassieren Sie eine Gebühr, die postwendend im Tuning-Shop (besserer Motor, mehr Munition etc.) oder in der Werkstatt verpulvert wird - und wieder geht's auf die Piste. Optisch macht Quarantine einen eher schlichten Eindruck; zugunsten der Geschwindigkeit wurde die dreidimensional angeordnete Umgebung extra-grob gepixelt. Die ausgedehnte Innenstadt kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich viele Häuserfragmente häufig wiederholen und man anscheinend andauernd im Kreis herumfährt. Wenn Sie ein Faible füausgefallene Steuerungen haben, dürfte Quarantine zu Ihren Favoriten zählen. Sobald man ein dutzendmal die Mauer gerammt hat, weiß man das eigentümliche Fahrverhalten der Nascar Racing-Wagen erst richtig zu schätzen.



Bei Quarantine geht es nicht gerade zimperlich zu - dieses Spiel sollte man wirklich nur ganz hartgesottenen Gemütern zumuten.

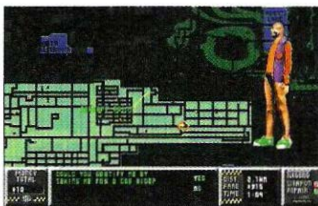

Wenn nur das gesamte Spiel so rasant wäre wie das minutenlange Intro...

Beim nächsten Mal wird alles anders

Von der Benutzung eines Joysticks kann man nur abraten. Mit den Cursortasten fährt es sich wesentlich angenehmer, und zwar schon allein deshalb, weil die Spezialwaffen mit Strg, Alt & Co. aktiviert werden. Auch das Gravis GamePad und der Thrustmaster

agen

werden unterstützt. Da sitzt man nun gefrustet vor seinem PC und malt sich aus, was aus dieser Spielidee geworden wäre, wenn sich fähige Leute - sagen wir mal id Software - ihrer angenommen hätten. Es genügt eben nicht, mal eben ein paar Blutspritzer auf die Windschutzscheibe zu träu-



feln und sich mit einer leidlich schnellen 3D-Engine zu brüsten. Die rockige Begleitmusik (elf Stücke im Stile von Nirvana, U2, Cure und Guns´n´Roses) kann man sich zur Not öfter anhören, denn die Qualität ist nicht von schlechten Eltern. Kunststück - schließlich kommt der Sound direkt von der CD-ROM. Die Soundeffekte erwecken den Eindruck, als ob man den bedauernswerten Testspielern ein Mikrofon unter die Nase gehalten hätte: Die panischen Schreie der Passanten übertönen die Explosionen, das Geratter der MGs



Falls das Taxi zu stark beschädigt wurde, kann man es - mit dem entsprechenden Kleingeld - in der Werkstatt auf Vordermann bringen lassen.



und die zahllosen Auffahrunfälle fast völlig.Trotz der verschiedenen Levels und Spezialmissionen will sich auch nach stundenlanger Testfahrt kein Spielspaß einstellen.

Petra Maueröder

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
286 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 60 MB	General Midi
MEM 550 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

3D-Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
60%	75%	65%	62%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Gametek



Uiii, ein Spiel nur für Erwachsene - das klingt ja mächtig spannend. Umso tragischer ist es, daß das brandneue Electronic Arts-Adventure noch an eklatanten Kinderkrankheiten leidet.

Noctropolis

Daumenkino

Beim Thema Comics geben sich 90% aller Kiosk-Kunden mit frech-fett-faul-philosophischen Katern und Bölkstoff-konsumierenden Klempnern auf tiefergelegten „Schüsseln" zufrieden. Ein versprengtes Häuflein von Liebhabern bekennt sich aber zur „wahren" Comic-Kunst, die zumeist nicht dem Geschmack des breiten Publikums entspricht und daher oft ausschließlich in teuren Sammleralben veröffentlicht wird. Solche Sprechblasen-Meisterwerke findet man gemeinhin nicht in der Bahnhofsbuchhandlung, sondern nur in ausgesuchten Fachgeschäften. Auch Peter, der Noctropolis-Hauptdarsteller, hat sein Hobby zum Beruf gemacht und vertreibt in einem betont altmodisch eingerichteten Shop seltene Comic-Editionen. Als er eines Tages bei einem mysteriösen Preisausschreiben gewinnt, überstürzen sich die Ereignisse: Peter wird in seinen Lieblings-Comic „hineingesogen" und landet in der düsteren Stadt Noctropolis. Die finsteren Mächte dieser furchteinflößenden Umgebung setzen alles daran, um in die reale Welt überzutreten und deren Bewohner zu unterdrücken. Wird es Peter gelingen, die seltsamen Ereignisse aufzuklären, die ursprünglichen Verhältnisse mit Hilfe der „guten" Obrigkeit wieder herzustellen und gar seine favorisierte Comic-Serie vor der Einstellung zu retten?

Nicht jugendfrei

Im Auftrag von Electronic Arts produzierte der Neuling Flashpoint Productions unter der Leitung von Links-Programmierer Brent Erikson ein SuperVGA-Adventure, das sich bewußt an die Adresse der Erwachsenen richtet. Insbesondere die verwirrende und komplexe Story sowie einige nicht unbedingt für Kinderaugen geeignete Animationen bzw. Videosequenzen machen dies mehr als deutlich. Vor den üblichen 3D-Studio-Kulissen bewegen sich gefilmte Schauspieler, die sich auf Mausklick in Bewegung setzen. Die linke Maustaste dient zum Aufruf eines Befehlsblocks inklusive Inventory. Auf diese Weise kann man beispielsweise mit einzelnen Personen ein Multiple-Choice-Gespräch führen. Zu diesem Zweck wird ein briefmarkengroßes Videofenster geöffnet, das genauso wie die übrige Grafik eine bestechende Qualität aufweist. Gelegentlich kommen Sie gar in den Genuß digitalisierter Original-Comics, die Sie sich seitenweise ansehen können. Dazu hören Sie glasklare Sprachausgabe, die



Noctropolis spart nicht mit derben Einlagen: hier eine Szene im Schlachthaus!

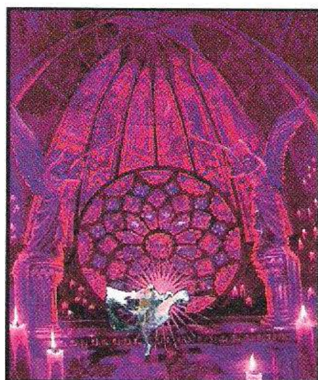


Die Dialoge werden sowohl gesprochen als auch in einer kleinen Box (rechts unten) ausgegeben.



Noctropolis spielt ganz geschickt mit unterschiedlich großen Bildausschnitten; toller Effekt!

von englischen Untertiteln ergänzt wird. Electronic Arts hat verlauten lassen, daß das Adventure komplett ins Deutsche übersetzt wird. Aufgrund der Textmenge und der fast schon literarischen Qualität der Dialoge kann man diese Entscheidung nur begrüßen. Um den guten Ton kümmerte sich im übrigen Profi-Musiker Ron Saltmarsh, der zu fast jedem Schauplatz einen passenden Soundtrack komponiert hat.



Wer suchet, der findet?

Abgesehen von der Grafik und der fabelhaften Musik kann Noctropolis kaum Pluspunkte für sich verbuchen. Bereits das Benutzerinterface macht einen unausgereiften Eindruck: Beim krampfhaften Versuch, elf Befehle in einem Dreieck anzuordnen, blieben ergonomische Gesichtspunkte außen vor. Da die Grafik ohnehin nicht den kompletten Bildschirm ausfüllt, hätte man eine kleine Iconleiste ohne weiteres an den oberen oder unteren Rand quetschen können. Auch beim Thema Puzzles gibt's einiges zu nörgeln: Einige Gegenstände wie Briefe oder Scheckkarten sind mikroskopisch klein und so gut zwischen Zeitungsstößen, Pflanzenkübeln und Gerümpel versteckt, daß man sie selbst beim siebten und achten pixelgenauen Absuchen eines Bildes übersieht. Darüber hinaus genügen schon vergleichsweise harmlose „Fehler", und schon segnet Peter das Zeitliche. All diese Garstigkeiten sorgen dafür, daß sich selbst erfahrene Adventure-Cracks vor dem entnervten Artikulieren häßlicher Worte nicht mehr zurückhalten können.

Noctropolis sieht todschick aus, ist aber ein recht frustrierendes Programm, bei dem man sich jeden noch so klitzekleinen Fortschritt in stundenlanger, akribischer Tüftelei und Sucherei erarbeiten muß. Da die ganze Aufmachung zudem so witzlos ist wie ein Multimedia-Leserbrief, empfiehlt sich im Zweifelsfalle eher der Griff zu Under a Killing Moon, wenn's denn unbedingt Videos und 3D-Studio-Animationen sein müssen.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
486 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 0,5MB	Roland
CD 353MB	General Midi
MEM 575 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure

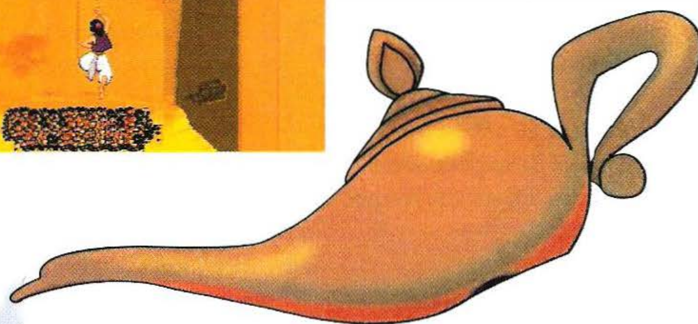
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	80%	45%	67%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Electronic Arts



Nachdem Aladdin schon seit über einem Jahr auf fast allen Konsolensystemen zuhause ist, haben sich die Cool Spot-Väter bei Virgin endlich dazu entschlossen, auch die PC-Besitzer an den Abenteuern des Diebs aus Agrabah teilhaben zu lassen.



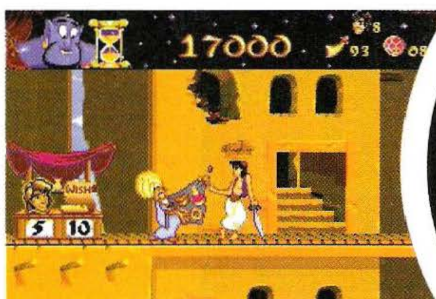
Aladdin

Virgins Wunderlampe

Im Schatten des allgemeinen „König der Löwen-Taumels" erscheint fast unbemerkt ein weiteres Juwel auf dem qualitativ arg gebeutelten PC-Jump & Run-Sektor. Dabei ist die Neuerscheinung kein geringerer Vertreter als der Weihnachtsstar 1993: der Disney-Held Aladdin. Zigtausende erlebten das Märchen aus 1001 Nacht im Kino mit. Die Hintergrundstory des Spiels orientiert sich natürlich streng an der Handlung des Films. Jafar, der Großwesir des Sultans von Agrabah, will sich mit Hilfe einer Wunderlampe (und dem dazugehörigen Dschinn) die Herrschaft des Landes und die wunderhübsche Tochter des Sultans unter seine habgierigen Nagel reißen. Sein einziges Problem: Die Lampe liegt zusammen mit einem sagenumwobenen Schatz in einer Zauberhöhle mitten in der Wüste. Um diese Höhle betreten zu können, benötigt man einen magischen Skarabäus. Durch einen hinterlistigen Trick gewinnt Jafar den Straßendieb Aladdin, der ihm bei der Suche nach den Teilen des Sca-rabs behilflich ist. Gott sei Dank geht bei Jafars Plan einiges schief, und die Wunderlampe samt Dschinn landet in den Händen des erstaunten Aladdin. Nachdem dieser die wahren Pläne Jafars durchschaut hat, versucht er natürlich, das Reich und vor allem die Prinzessin vor den Klauen des bösen Jafar zu bewahren. Dabei besteht Aladdins Abenteuer aus insgesamt 15 eigenständigen Levels, die alle sehr verschieden aufgebaut sind.



Es gibt keinen Zweifel: bei diesem Spiel waren die Disney-Profis am Werk!



Beim fliegenden Händler kann man seinen Lebensvorrat wieder aufstocken.



Märchenhafte Technik

Im Konsolenlager feierte Virgin mit dem Aladdin-Hüpfabenteuer bereits die größten Erfolge. Kein Wunder, wer einmal die unglaubliche Comic-Grafik und den orientalischen Sound auf dem Mega Drive bewundern durfte, war sofort von diesem Spiel verzaubert. Die Grafik ist superflüssig und im Gegensatz zu dem begrenzt dargestellten Cool Spot auch wirklich bildschirmfüllend. Für die zauberhaften Animationen und die zahlreichen Gags während des Spiels (siehe Kasten) darf man vermutlich auch den Disney-Grafikern gehörig danken, unter deren Mithilfe das Originalspiel für Segas Mega Drive entwickelt wurde. Apropos Mega Drive: Die PC-Fassung erstrahlt natürlich in 256-Farben und ist damit wesentlich farbenreicher als die ursprüngliche Videospiel-Version. Im Gegenzug muß man auch bei Aladdin wieder Abstriche beim Parallax-Scrolling machen. Kollege Intel hat mit dem Scrollen zweier übereinandergelegter Hintergründe immer noch einige Probleme. Ansonsten ist die MS-DOS-Variante aber absolut gleichwertig. Der Level-Aufbau wurde 1:1 übernommen, und auch das Gameplay ist glücklicherweise perfekt umgesetzt worden. Gesteuert wird mit dem Joystick oder der Tastatur, für wirkliche Helden empfiehlt

Shortcuts - Die Zwischenspiele



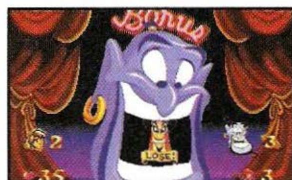




Wenn Sie im Hauptspiel immer brav alle Abu-Symbole suchen (und auch finden!), bekommen Sie nach jedem Level die Chance, als Abu im jeweiligen Bonus-Level weitere Pünktchen zu sammeln. Dabei wird der Bildschirm aber nicht mehr gescrollt, und Ihre Hauptaufgabe ist es, reichlich Edelsteine und Wurfgeschosse einzusacken. Dabei bereiten lediglich die herabfallenden Hindernisse (Tonvasen, Felsbrocken, etc.) einige Schwierigkeiten.

Aladdins Freund aus der Wunderlampe hat ebenfalls einige Überraschungen parat. Vorausgesetzt, Sie sind im Spiel nicht achtlos an den Dschinn-Symbolen vorbeigerannt, können Sie nach jedem Level durch geschicktes Timing die Anzahl Ihrer Leben und Wurfgeschosse (Äpfel) erhöhen. Dazu müssen Sie nur im richtigen Moment auf die Feuertaste drücken.







That's what friends are for. Glück gehabt, Abu! Auf Deinen Kumpel Aladdin ist Verlaß.

sich allerdings ein Gamepad, da man damit gerade bei den schwierigen Sprüngen der höheren Levels (fast) niemals aus der Ruhe kommt.

Ein harter Brocken

Lassen Sie sich von der niedlichen Grafik nicht täuschen: Aladdin bietet harte Jump & Run-Action, die sich nicht so leicht bewältigen läßt. Erschwerend kommt hinzu, daß man das Spiel nur in einem Zug durchspielen kann. Der schöne Brauch der Save-Games oder Level-Codes wurde leider nicht eingebaut. Immerhin gibt es haufenweise Stationen (Dschinn-Vasen), die nach dem Berühren als neue Startpunkte nach einem plötzlichen Ableben fungieren. Wer alle Levels sorgfältig durchsucht, trifft auch des öfteren auf den fliegenden Händler (der mit den altägyptischen Tupperwaren!). Wer genügend Edelsteine gesammelt hat, kann sich bei ihm dafür neue Leben kaufen. Eine witzige Idee!

Abgesehen von dem schwierigen Levelaufbau gibt es eigentlich nur noch einen Mangel. Wer sich nächtelang mit Jafars Helfern herumgeschlagen hat, um danach sogar den Bösewicht selbst zu besiegen, wird von dem schwachen Extro enttäuscht sein. Hallo Virgin, beim nächsten 1001-Nacht-Spiel bitte etwas mehr Prinzessin...

Thomas Brenner ■



Dieser hochinformative Screen erscheint vor dem Start des Spiels. Na , Aladdin, alles klar?



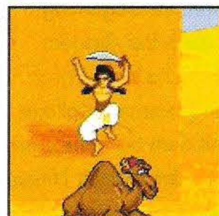
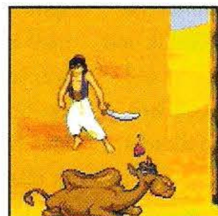
Statement



Virgin sei Dank! Die Zeiten, in denen ich das Mega Drive meines kleinen Neffen beschlagnahmen mußte, sind nun endgültig vorbei. Die witzige Grafik und das überragende Gameplay der PC-Umsetzung lassen keine Wünsche mehr offen. Damit ist Aladdin neben Cool Spot und Lion King das Jump & Run-Spiel überhaupt!

Die Animationen

Cool Spots lässige Grafik konnte Sie nicht überzeugen? Na, dann sollten Sie mal einen Blick auf die Animationskünste bei Aladdin werfen. Für die gekonnt flüssigen Bewegungen haben sich die Designer wieder ordentlich ins Zeug gelegt und außerdem jede Menge Gags eingebaut. Doch schmunzeln Sie selbst!

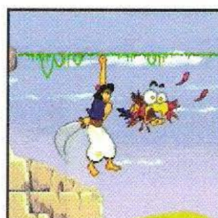
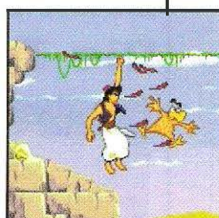




Wer wird denn gleich stöhnen? So viel Speck hat Aladdin nun auch wieder nicht auf den Rippen...



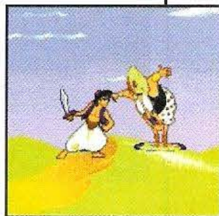



...was man von den Wachen allerdings nicht behaupten kann. Wenn sie nicht wild mit ihren Schwertern in der Luft herumfuchteln, stopfen sie tonnenweise Kalorien in sich hinein. Wohl bekomm´s!

Geier Sturzflug! Jafars (noch) gefiederter Helfer Jago stellt für Aladdin kein allzugroßes Problem dar.





Ein Schwertstreich von Aladdin genügt, und schon gibt es erotische Unterwäsche aus 1001 Nacht zu bewundern.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 2MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

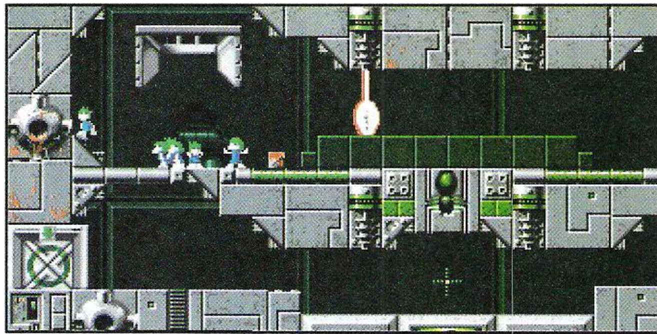
HERSTELLER
Virgin

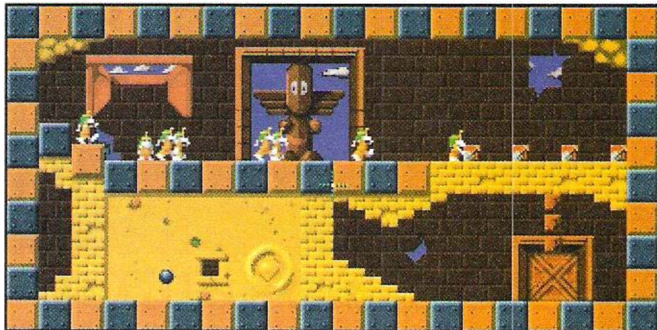
RANKING

Jump & Run

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
88%	85%	80%	89%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch





Am rechten Rand sind eine Reihe von Spaten-Paketen zu entdecken, mit denen sich die Ägypter durch den Boden buddeln können. Der geringe Höhenunterschied stellt für die Lemmings kein Problem dar.

Erwartungsgemäß hat sich an dem bewährten Spielprinzip des Strategie-Knüllers nichts geändert. Noch immer besteht Ihre Aufgabe darin, eine bestimmte Anzahl der völlig hilflosen Lemminge sicher durch die Levels zu lotsen. Jeder Abschnitt enthält u. U. mehrere Start- und Zieltore, die natürlich möglichst weit voneinander entfernt liegen. Dazwischen lauern tödliche Fallen auf die blaugewandete Rasselbande mit ihrer leuchtend-grünen Haarpracht: Wasser, Säureseen, tiefe Abgründe, Laserstrahlen und vieles mehr raffen einen Lemming in Sekundenschnelle dahin.

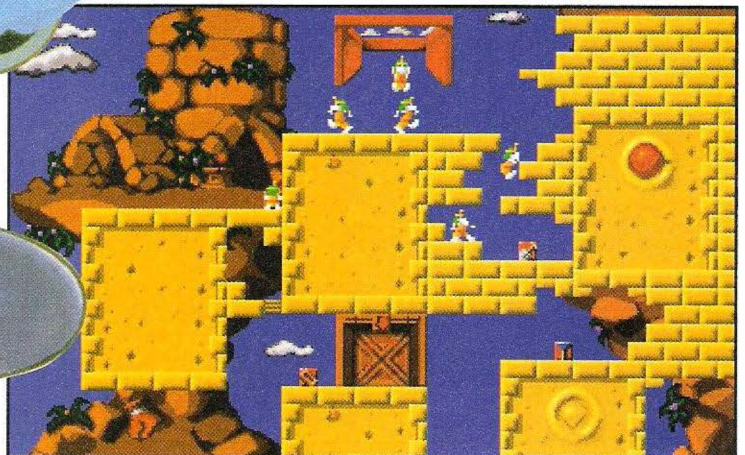
Eine Neuheit bei Lemmings 3 sind vier Kreaturen, die möglichst gemieden werden sollten. Das wohl witzigste Exemplar dieser Gattung ist die sogenannte „Lemme Fatale", die Ihre Schützlinge magisch anzieht und ins Verderben lockt. Diese Gestalten tauchen allerdings nur im sogenannten Adults-Mode auf, in dem gleichzeitig auch die Replay-Funktion fehlt. Im Kids-Mode ist sie jedoch vorhanden und hilft Einsteigern beim Lösen kniffliger Situationen.

Lemmings 3: All New World of Lemmings

Die dritte Dimension

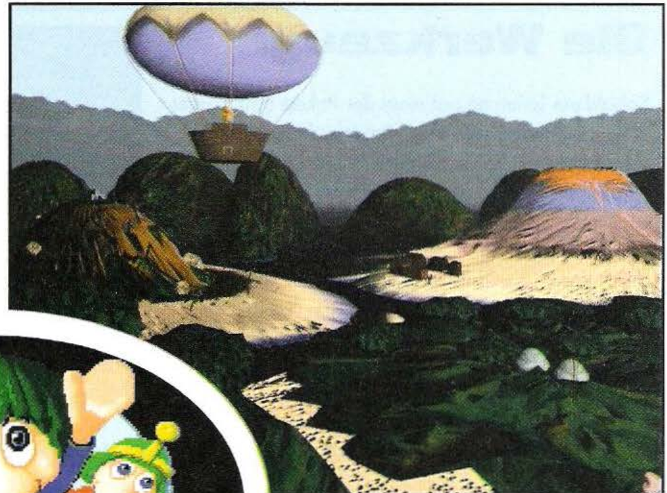


Um ganze vier Pixel sind die kleinsten Umsatzträger von Psygnosis seit ihrem zweiten Abenteuer gewachsen - Tendenz steigend. Im Gegenzug wurde die Anzahl der Levels um 25 % gesenkt, die Funktionen schrumpften auf einen Bruchteil des Lemmings 2-Volumens und der Spielspaß... aber lesen Sie selbst, welche Neuerungen es sonst noch bei Lemmings 3 gegeben hat.





In diesem Hauptmenü brauchen Sie nur den gewünschten Lemming anzuklicken, um in dessen Level zu gelangen.





Diese gerenderte Grafik ist eines der wenigen Bilder, die auf Wunsch in SuperVGA-Auflösung angezeigt werden.

Selbstmord auf Raten

Statt der zwölf Stämme von Lemmings 2: The Tribes sind nunmehr deren drei vorhanden, als da wären: die Ägypter, die Ninjas und schließlich die Classic Lemmings. Jede Art muß jeweils 30 Levels absolvieren, wobei in die nächste Runde nur die Überlebenden des vorhergehenden Abschnitts übernommen werden. Jeder Level darf auf Wunsch beliebig oft wiederholt werden. Alle weiteren Völker (Zirkusclowns, Strandlemmings, Sportler usw.) werden in Form von Zusatz-Disks nachgereicht. Die wohl sinnvollste Änderung am Konzept betrifft die Reduzierung der Aufgaben, die ein Lemming ausführen kann. Beim zweiten Teil gab es über 60 „Jobs", vom Leimgießer über den Pflanzer bis hin zu Superman. Nach diesem verwirrenden Funktions-Overkill war das Zurechtstutzen der Iconleiste die einzig richtige Entscheidung. Es sind nur noch fünf wichtige Aktionen vorhanden, was aber für einen mehr als knackigen Schwierigkeitsgrad ausreicht.

Die Iconleiste

Der Bildschirmaufbau orientiert sich an den bisherigen Lemmings-Folgen. Im oberen Teil scrollt ein Ausschnitt der meist mehrteiligen Levels, während am unteren Rand eine Iconleiste für die komfortable Bedienung sorgt. Mit der Maus wählt man eines der animierten Symbole und klickt anschließend auf einen Lemming, der mit dieser Aufgabe betraut werden soll.

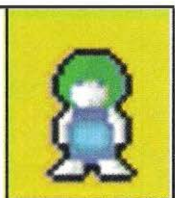
WALK
Laufen ist die Standard-Beschäftigung jedes Lemmings. Sobald er auf ein Hindernis trifft oder erneut angeklickt wird, dreht er sich um und trottet in die entgegengesetzte Richtung.



TIMER
Der äußere Ring der Stoppuhr zeigt die verbrauchten Sekunden an, während die Scheibe im Inneren die zur Verfügung stehende Gesamtzeit repräsentiert.



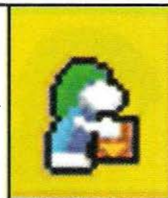
JUMP
Der Lemming springt schräg nach oben in die Laufrichtung und kann selbst Blocker überwinden. Auch kleinere Hürden stellen für ihn überhaupt kein Problem dar.



USE
Wenn ein Lemming ein Paket mit Werkzeugen (Schaufel, Bombe etc.) findet, kann er es mit dieser Funktion an der jeweiligen Stelle einsetzen.



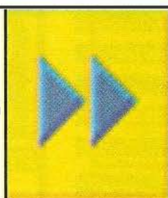
DROP
Wenn ein Artgenosse den Besitz eines Lemmings übernehmen soll, muß dieser ihn selbstverständlich zuerst auf dem Boden ablegen.



BLOCK
Ein auf diese Weise programmierter Lemming fungiert als zuverlässige Barriere und hält seine Kollegen beispielsweise vor einem Sturz in den Tod ab.



FAST FORWARD
Wer sich sicher ist, daß die Lemmings keinen Unsinn mehr anstellen können und problemlos das Ziel erreichen, kann seinen Schützlingen mit dieser Einstellung Beine machen.



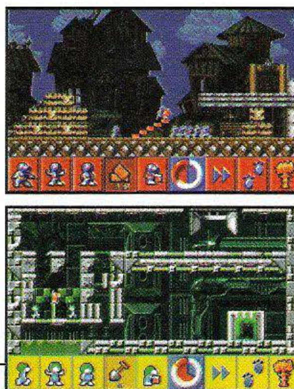
PAUSE
Es angebracht, sich einen Überblick über den Level zu verschaffen - insbesondere bei mehreren Startpunkten oder Lemmings-Pulks. Ein Klick auf Pause stoppt das Spiel kurzzeitig.



NUKE
Und es hat „Boom" gemacht: In aussichtslosen Situationen müssen Sie nicht den Timer abwarten. Ein Doppelklick sprengt nach einem kurzen Countdown alle verbleibenden Lemmings.



Die Werkzeuge



Sobald ein Lemming auf eines der Pakete trifft, nimmt er es automatisch mit. Jedes Paket enthält eines von insgesamt zehn Tools, die durch einfachen Mausklick eingesetzt werden. Einige Funktionen entsprechen berühmten „Jobs" aus Lemmings 1 bzw. 2: Mit dem Spaten (Digger) kann man sich in alle Richtungen durch Erdreich und Felsgestein schaufeln, während der Ziegel-Sack (Brick Layer) zum Bau von Brücken und Treppen dient. Allerdings ist die Zahl der Mauersteine beschränkt. Auch die Bombe ist vielen noch aus Teil 1 bekannt, wo man einzelne Lemmings explodieren lassen konnte - natürlich dem Gemeinwohl zuliebe. Interessant ist weiterhin die Saugglocke, mit der sich vortrefflich an Wänden hochklettern läßt. Eine Schwimmweste bewahrt vor einem grauenvollen Exitus in den Fluten (die Lemmings sind allesamt Nichtschwimmer) und der Regenschirm dient als Fallschirm, wenn sich der Kamikaze-Lemming mal wieder zu schnell dem Boden nähert. Sehr nützlich ist auch der Wecker, der Ihnen eine zusätzliche Minute Spielzeit spendiert.

Die Kleinsten sind die Größten

Wie bereits eingangs erwähnt, wurden die Lemmings und ihre Umgebung geringfügig vergrößert. Einige Menüs und Intro-Bilder darf man optional auch in SuperVGA-Auflösung begutachten. Doch diese völlig unbedeutenden Grafiken erfüllen leider nur eine Alibi-Funktion, da im eigentlichen Spiel zum wiederholten Male nur der gewohnte 320x200 Bildpunkte-Modus zum Einsatz kommt. Die Umgebung scrollt ohne jegliches Ruckeln und entspricht qualitativ den beiden Vorgängern. Gleiches gilt für die Animationen der bezaubernden Sprites, nur die Explosionen sehen nun wesentlich unspektakulärer aus als bisher. Die hinlänglich bekannten Melodien und Soundeffekte aus Lemmings 1 und 2 wurden neu arrangiert, sind aber weitgehend identisch mit dem bisherigen Bestand. In der ebenfalls erhältlichen CD-ROM-Version werden die Stücke direkt als Audio-Soundtracks ausgegeben.

Petra Maueröder ■



Die Lemmings-Story

In der Blütezeit des Commodore Amiga veröffentlichte der englische Publisher Psygnosis eines der meistverkauften Denk- und Geschicklichkeitsspiele aller Zeiten: Lemmings. Der spätere Welterfolg kam am 14. Februar 1991 auf den Markt und wurde kurz darauf auch für den PC und mehrere Videokonsolen und Handhelds (u. a. Mega Drive, Gameboy) umgesetzt.

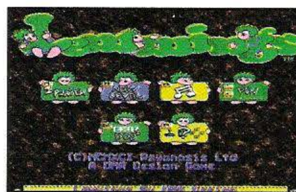
1991	**Lemmings**
1993	**Lemmings 2: The Tribes**
1994	**Lemmings 3: All New World of Lemmings**

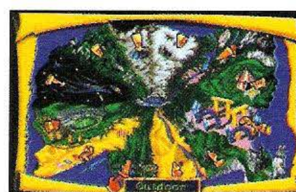
Mehrere Zusatzdisketten ergänzten das Lemmings-Urprogramm um mehrere hundert neue Levels.

Christmas Lemmings
Holiday Lemmings
Oh No! More Lemmings

Inzwischen wurden die beiden Hauptprogramme auch auf CD-ROM gepreßt, allerdings handelt es sich dabei um 1:1-Umsetzungen der Disketten-Versionen.

Lemmings CD-ROM (inklusive Oh No! More Lemmings)
Lemmings 2: The Tribes CD-ROM (inklusive Lemmings)





Statement



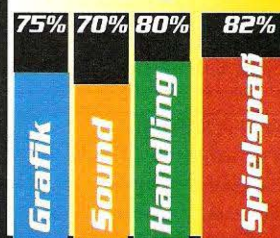
Aller guten Dinge sind drei? Nicht immer: Lemmings 3 trägt seinen Untertitel zu Unrecht. Als Fan der ersten Stunde bin ich doch etwas erstaunt, daß das DMA-Team nur die Kritikpunkte von Lemmings 2 (zu schwierig, zu unübersichtlich) ausgemerzt und neue Elemente konsequent ausgespart hat. Anregungen gäbe es mehr als genug: Schon 1991 beinhaltete die Amiga-Version einen göttlichen Zwei-Spieler-Modus, während wir PC-Spieler heute immer noch solo dahindarben. Und wieso wurde die Grafik-Qualität seit 1991 nur minimal verbessert? Wo bleibt der SuperVGA-Modus (siehe Battle Bugs)? Wann erbarmt sich jemand und komponiert ein paar neue Lemmings-Songs? Die Spielidee ist und bleibt aber genial und garantiert nächtelangen Knobelspaß (daher die hohe Wertung), aber ein paar frische Ideen hätten der Serie sicherlich gut getan.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 0/7 MB	Roland
CD 7 MB	General Midi
MEM 570 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING



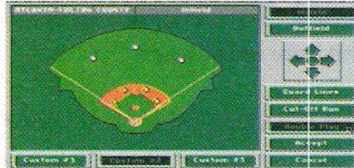
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Psygnosis

Front Page Sports: Baseball `94

Home Run





Nur mit einer ausgeklügelten Strategie hat Ihr Team gegen die US-Top-Mannschaften eine Chance (oben). Jeder Ballwurf wird von einer SVGA-Animation begleitet (links).

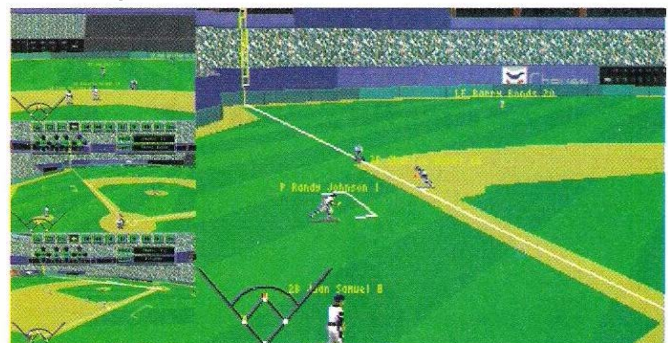
Wenn sich Ihr Baseball-Wissen darauf beschränkt, wie herum man die gleichnamige Mütze trägt, wird Sie auch eine PC-Simulation dieser Sportart nicht vom Hocker reißen. Grundlegende Begriffe wie „Innings", „Pitcher" oder „Home Base" sollten auf jeden Fall zu Ihrem Wortschatz gehören...

Seit dem Erscheinen von Hardball 3 sind über zwei Jahre ins Land gegangen, die PC Games zählt inzwischen zu den meistverkauften Spielemagazinen überhaupt und SuperVGA gilt heutzutage als Standard. Logische Konsequenz: Im Rahmen der Front Page Sports-Serie, die bislang nur die Football-Anhänger bediente, präsentiert Sierra nun eine Baseballsimulation, die zum Teil hochauflösende Fullscreen-Grafiken bietet. Das gesamte Programm ist in eine Windows-ähnliche Benutzeroberfläche eingebettet.

Mit der Maus klickt man sich flott durch die übersichtlichen Menüs und Dialogboxen. Vom Austragungsort über die Dauer einer Saison bis hin zu den Wetterbedingungen darf alles manipuliert werden. Natürlich sind auch Freundschaftsspiele möglich, während ein Übungsmodus den unbedarften Einsteiger bei seinen ersten Keulenschwüngen unterstützt.

Grundsätzlich unterscheidet FPS Baseball `94 zwischen fünf verschiedenen Modi: Pitching, Batting, Fielding, Baserunning und Managing. Jeden Bereich kann man auf Wunsch völlig dem Computer überlassen. Leider läßt es Sierra bei der grafischen Umsetzung etwas an Geradlinigkeit mangeln: Beim Ballwurf wird das Geschehen noch mit feinster SuperVGA-Grafik dargestellt. Sobald das Leder weggeschlagen wurde, huschen die schwer identifizierbaren Akteure im 320 x 200-Pixel-Modus über den Bildschirm, so daß sich die Spielzüge fast nur noch erahnen lassen. Mehr Klarheit bringt die Instant Replay-Funktion: Wie mit einem Videorecorder kann man sich alle Details einer Runde in Ruhe ansehen. Mit Hilfe der Sierra-Eigenentwicklung CAMS (Camera Angle Management System) läßt sich die Kamera in jede nur denkbare Position bringen.

Petra Maueröder ■



Atemberaubende 360°-Schwenks und heranzoomende Kamerafahrten laufen in beeindruckender Geschwindigkeit ab.

Wieviel Kraft hat der Werfer im Oberarm? Wie weit kann er den Ball schlagen? Die Statistiken verraten es Ihnen.

Main Association Team Do Show Help

Atlanta Warriors (0-0), NBL East
Season data

No.	Player Name	SLOT	POSN	B	CH	PH	SP	FA	AS
2	Belliard, Rafael	Act	2B	R	22	20	34	48	50
4	Blauser, Jeff	Act	SS	R	57	34	49	50	50
8	Lopez, Javier	Act	C	R	26	44	20	50	50
9	Pendleton, Terry	Act	3B	S	30	35	38	63	50
11	O'Brien, Charlie	Act	C	R	29	28	31	34	50
12	Gallagher, Dave	Act	CF	R	35	36	40	49	50
17	Brown, Jarvis	AAA	CF	R	36	28	55	50	50
18	Klesko, Ryan	Act	1B	R	33	53	14	50	50
20	Lemke, Mark	Act	2B	S	39	23	25	52	50
23	Justice, Dave	Act	RF	L	44	63	40	58	50
24	Sanders, Deion	Act	CF	L	33	43	85	41	50
25	Kelly, Mike	Act	RF	R	13	35	39	50	50
26	Tarasco, Tony	Act	RF	R	39	37	59	50	50
27	McGriff, Fred	Act	1B	L	49	66	41	39	50
32	Pecota, Bill	Act	3B	R	26	20	46	49	50
45	Oliva, Jose	AAA	3B	R	13	51	24	50	50

Front Page Sports: Baseball - April 3, 1994 MLBPA 1994

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 15MB	Roland
MEM 590KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

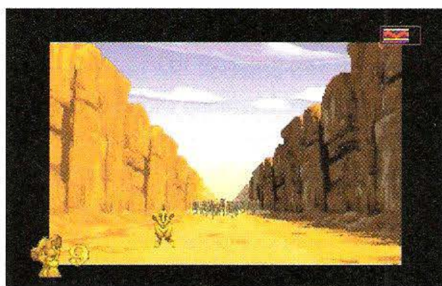
HERSTELLER
Sierra On-Line

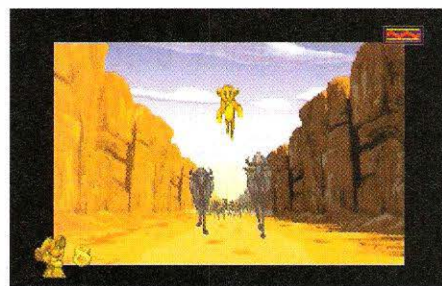
RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	30%	85%	77%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch





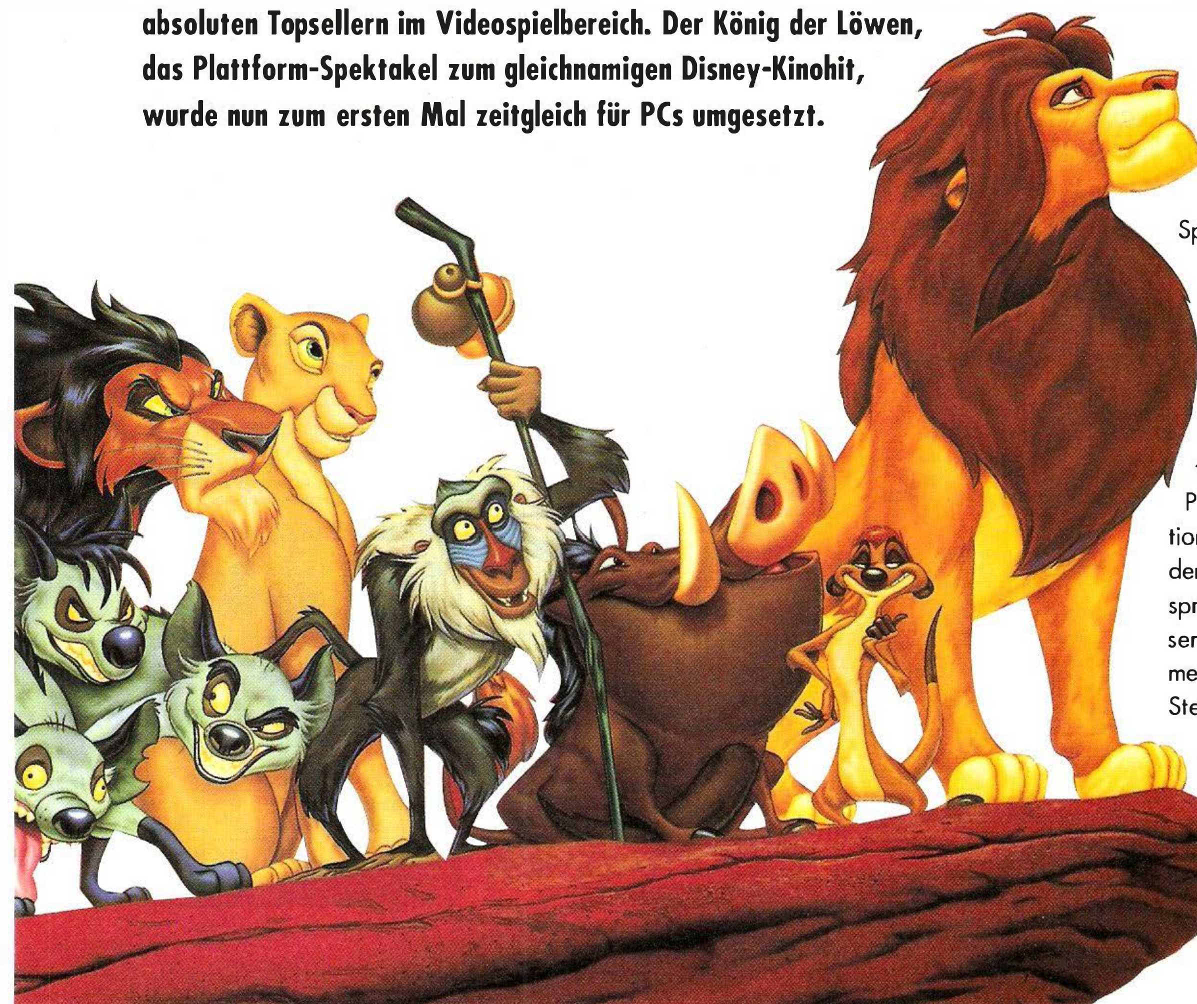
Bei der atemberaubenden Gnu-Stampede rennt Simba um sein Leben.

Lion King entspricht in Aufbau, Grafik, Sound und Leveldesign fast 100% der Mega Drive-/SNES-Fassung. Das Spiel ist wie der Film in zwei Abschnitte unterteilt: Zunächst steuern Sie den neugierigen und verspielten Löwen Simba durch eine farbenprächtige Dschungelkulisse und lernen seine Freunde und Feinde kennen. Nach der Schlüsselszene (eine aufgescheuchte Gnu-Herde trampelt seinen Vater Musafa, den König der Löwen, zu Tode) zieht sich Simba resigniert in die Wüste zurück. Dort wird aus der eingeschüchterten Kreatur ein Prachtexemplar eines Löwen, das es am Ende der Story mit Scar, dem Bruder und Mörder von Musafa, aufnimmt.
Auch akustisch dürfen Sie die Entwicklung des präpubertären Spaßvogels hin zum respekteinflößenden Raubtier verfolgen: Anfangs hört sich das „Brüllen" kaum furchterregender an als das zarte Stimmchen eines neugeborenen Stubentigers, während Simbas Urschreie gegen Ende des Spiels den Urwaldboden erzittern lassen und sogar die fröhliche Begleitmusik - den Original-Soundtrack („Hakuna Matata") aus dem Film - übertönen.
Neben dem Jump & Run-typischen Herumtollen auf Plattformen (Gebirgsformationen, Baumkronen etc.) und dem Hochhangeln an Felsvorsprüngen erfordern die zahllosen Gefahren Ihre volle Aufmerksamkeit. Achten Sie auf Steinschläge, abbröckelnde Ebenen und lodernde Flammen. Die kleineren Gegner (Chamäleons, Spinnen, Insekten etc.) erledigt man mit simplem Drauf-

Der König der Löwen

Pfoten we

Wer ein qualitativ hochwertiges Jump & Run für seine SEGA- oder Nintendo-Konsole sucht, kommt an den Virgin-Modulen nicht vorbei. Nicht umsonst zählen Cool Spot, Aladdin, Jungle Book, Earthworm Jim & Co. zu den absoluten Topsellern im Videospielbereich. Der König der Löwen, das Plattform-Spektakel zum gleichnamigen Disney-Kinohit, wurde nun zum ersten Mal zeitgleich für PCs umgesetzt.







Die Animationen in den späteren Levels machen einen mehr als seltsamen Eindruck.

g?

hopsen, während schmierige Hyänen mit geschickten Prankenhieben und gewagten Sprüngen ausgeschaltet werden. Einige Geschöpfe lassen sich auch mit einem markerschütternden Brüller einschüchtern.
Die Lebensenergie wird mit Käfern aufgefrischt, über die Simba gelegentlich stolpert.

Nach einem verlorenen Leben darf man auf Wunsch per Continue weitermachen, eine Funktion zum Speichern des Spielstandes ist aber anscheinend unter die Hufe der Gnus gekommen.

Gut gebrüllt?

Aus technischer Sicht fährt Virgin starke Geschütze auf: Astreines Parallax-Scrolling, anmutige Animationen, satter Sound und die unkomplizierte Steuerung per Tastatur bzw. Joystick sind Argumente, die für Lion King sprechen. Schade ist nur, daß die PC-Variante gegenüber anderen Versionen



Wenn Simba nicht aufpaßt, rutscht er an den Wasserfällen entlang bis zur untersten Ebene.



keine Aufwertung erfuhr: Intro, Abspann oder gar Zwischensequenzen zur Auflockerung der zehn Levels wurden konsequent ausgespart. Etwas enttäuscht registriert das kritische Auge auch die geringe Zahl der Gegner und die einfallslose Integration der Extras - an diesen elementaren Merkmalen eines Jump & Runs hätte es noch etwas Feinschliff bedurft. Das Jump & Run hinterläßt wie das Original auf der Leinwand ein seltsames Gefühl in der Magengrube - man weiß nie, ob man weinen oder lachen soll. Wenn Sie gelungene Gags am laufenden Band der zuweilen recht bedrückenden Stimmung von Lion King vorziehen, sollten Sie sich auf jeden Fall für Aladdin entscheiden. König der Löwen-Fans werden von diesem Programm nicht enttäuscht sein, weil die beklemmende Atmosphäre des Films dank der Grafik und der Musik gut herüberkommt. In diesem Sinne: Hakuna Matata (zu deutsch etwa: „Vergiß Deine Sorgen")!



Beim Showdown am Ende des Spiels trifft Simba auf den verhaßten Scar.



Mit Hilfe der Baumstämme überquert man den Wasserfall.

Petra Maueröder

Statement



Bis einschließlich Level 5 erfüllt Lion King fast alle Voraussetzungen, die ein hochklassiges PC-Jump & Run ausmachen. Die Animationen sind auch wirklich zu drollig, und selbst die eine oder andere unfaire Stelle nimmt man gelassen in Kauf. Doch nach Simbas Verwandlung vom knuddeligen Löwenjungen in einen schwerfälligen Koloß ist die Luft draußen: Die letzten Levels wirken schnell zusammengestöpselt und die Figuren tapsen lieblos animiert durch die triste Umgebung. Die durchweg sichtbare Sorgfalt von Aladdin hinsichtlich Leveldesign, Grafik und Abwechslung vermißt man bei Lion King schmerzlich: Hier hat sich Virgin meiner Meinung nach - wie schon bei der Konsolenversion - zu sehr auf die Zugkraft der Lizenz verlassen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
486er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 4MB	Roland
MEM 580KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Virgin

RANKING

Jump & Run

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	80%	75%	79%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

Kaum ein Spiel wurde in der Fachpresse größer, besser und schöner angekündigt als Rise of the Robots. Die schon im März präsentierten phantastischen Animationen ließen auf eine neue Referenz hoffen, doch leider vernachlässigte man bei Mirage in den Folgemonaten allzusehr das Gameplay - bei Prügelspielen ein fataler Fehler. Zur Story: gentlichen Spiel weniger begeistern. Die lieblosen Metallklänge versprühen eher Langeweile als spannende Atmosphäre und zwingen den Spieler zum Abschalten. Wesentlich schwerer fällt bei der Beurteilung jedoch das Gameplay ins Gewicht, denn genau hier liegt bei Rise of the Robots der Hund begraben. Die standardmäßige Tastenbelegung ist nur Spielern



Rise of the Robots

Rise and Fall

Um für frischen Wind im festgefahrenen Genre der Prügelspiele zu sorgen, ersetzte der englische Hersteller Mirage fernöstliche Kampfsportakrobaten durch scheppernde Blechkrieger.







Leider sind die Animationen im Spiel (oben) nicht ganz so gut wie im ausgezeichneten Intro (rechts).

Aufgrund einer „Virusinfektion" läuft der oberste Zentral-Computer der Regierung Amok. Harmlose Industrieroboter werden von ihm zu rücksichtslosen Killermaschinen umprogrammiert. Es gibt nur eine Chance: Sie müssen in der Gestalt eines Cyborgs die Schergen des Überrechners ausschalten!

Schöne Bilder

Schon im Intro bietet Rise of the Robots Animationen und Grafiken, die einen neuen Standard setzen - zumindest im SVGA-Modus. Die ebenfalls auf der CD-ROM enthaltene VGA-Variante kann sich zwar ebenfalls sehen lassen, ist aber weit weniger beeindruckend. Diese hohe Qualität zieht sich durch das gesamte Spiel: ausgezeichnete Zwischenanimationen und tolle Grafiken in den Prügelsequenzen. Der Sound - im Intro läßt Queen-Legende Brian May die Gitarre kreischen - kann im ei- mit ausgeprägten Spinnenfingern anzuraten, und selbst nach einer Umkonfiguration fällt die Bedienung noch recht schwer. Die zahlreichen Extra-Moves lassen sich aufgrund der komplizierten Tastenkombinationen so gut wie gar nicht ausführen, und die „normalen" Schläge und Tritte sind viel zu spärlich ausgefallen - geringfügig besser geht die Bedienung mit einem Gravis-Gamepad vonstatten, aber wer hat das schon? Erschwerend kommt hinzu, daß es spezielle Schläge gibt, die dem Gegner so gut wie keine Chance lassen - beim Solospiel ganz witzig, aber zu zweit eher nervend und frustrierend! Die „hohe" Spielspaßwertung kommt hier nur zustande, weil die Grafiken wirklich state of the art sind und immer wieder begeistern können. Wer sich an technischen Höchstleistungen erfreuen kann, der sollte sich Rise of the Robots einmal zu Gemüte führen, ein Rat an alle anderen: Finger weg!

Oliver Menne

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1MB	Roland
CD 100MB	General Midi
MEM 570 KB	Audio

CD-ADVANTAGE: sehr gut

RANKING

Prügelspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	78%	30%	50%

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Mirage

U.S. Navy Fighters

Airbag serienmäßig

Eine neue Welle von Flugsimulationen ist im Anrollen. Nachdem Dutzende von Programmen alle denkbaren Nischen des Markts dermaßen ausgefüllt haben, daß man sich als Flugsimulator-Freak kaum noch eine spielerische Verbesserung vorstellen konnte, haben die Hersteller ein neues Betätigungsfeld entdeckt: den Super VGA-Mode moderner Grafikkarten.

Was kann man einem Liebhaber von Flugsimulationen eigentlich noch Neues bieten? Für begeisterte Spieler realistischer Jetsimulatoren ist am Markt genug geboten, für Dogfighter ist die Auswahl anscheinend unbegrenzt und für die friedlichen Gemüter unter uns PC-Spielern sorgt MS-Flight für Kurzweil. Was könnte angesichts dieser Marktfülle also noch Neues kommen? Aber natürlich - man schließt sich den Herstellern von Strategiespielen und Adventures an und wagt den Schritt zur SuperVGA-Grafik! Nach Rowan Software (Dawn Patrol) und Origin (Wings of Glory) versuchen sich jetzt auch Brent Iverson und sein Team (Chuck Yeager´s Air Combat) an Grafikauflösungen von 640 x 480 Bildpunkten und höher. Problem Numero eins: Welche Hintergrundstory verpaßt man heutzutage einer Jetsimulation? Den Ost-West-Konflikt können wir vergessen, und auch Saddam Hussein hat als echte Feindbild-Innovation ausgedient. Also entschloß man sich, ein Szenario zu konstruieren, das so unwirklich nicht klingt: Präsident Boris Jelzin muß vor Putschisten geschützt werden. Wenn man sich für den Weg des Career-Mode entscheidet, entwickelt sich vor diesem Hintergrund eine spannende Geschichte, die thematisch durch Filmclips zusammengehalten wird. Jeder dieser Film-clips ist nicht gezeichnet, sondern mit realen Schauspielern gedreht, was der Storyline einen besonderen Touch gibt. Wer die Produkte von Brent Iverson kennt und die superschnellen Turns aus Chuck Yeager´s Air Combat schätzt, wird sicherlich auf eine ähnlich gelungene Dogfight-Option hoffen. Neben den vielen Trainingsmissionen, in denen man die Basics des Luftkampfs lernen kann, stehen gleich zwei Menü-Optionen für passionierte Zweikämpfer bereit: Will man nur einen kurzen Luftkampf wagen, so lassen sich in Sekundenschnelle Situationen à la „Ich fliege in 10.000 Fuß Höhe und begegne drei russischen MiGs" erzeugen, andererseits bietet die Professional-Ausgabe des integrierten Missionseditors auch an, komplexe Missionen mit Waypoints, Luft- und Badenzielen zu erstellen.

Des Pentiums Leid...

Technisch wird auf den ersten Blick durchweg Überdurch-




Im Anflug auf den Flugzeugträger. Hier ist wie im richtigen Leben perfektes Timing nötig.


U. S. Navy Fighters spielt nicht nur über dem offenen Meer, sondern auch auf dem Land!



Wer sich an schönen bunten Menüs erfreuen kann, ist bei USNF gerade richtig aufgehoben...

schnittliches geboten: Die Grafikauflösung läßt sich von 320 x 200 bis 1.024 x 768 Pixel einstellen, und jeder Flug wird - sofern die richtige Hardware vorliegt - von fetziger General Midi-Musik und einer Unzahl von digitalisierten Funksprüchen begleitet. Sogar High-End-Joysticks wie der Thrustmaster werden unterstützt. Viel Freude an all dem ist allerdings nur Spielern vorbehalten, deren PC auch die entsprechende Gesamtperformance hat. Entsprechend heißt an dieser Stelle allerdings mehr als vielleicht zu erwarten ist: Selbst mit einem 90 Mhz Pentium, schneller PCI-Grafikkarte und reichlich RAM kann man bei Zuschaltung aller Details bereits ab einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten nicht mehr von flüssiger Grafik reden. Mit Air-to-Air-Missiles, bei denen es nicht auf genaues Zielen ankommt, ist das sicherlich kein Problem, will man einen Gegner aber mit dem Maschinengewehr aus der Luft holen, schränkt die schlaffe Bildwiederholrate den Zielvorgang aber erheblich ein. Ehrlich gesagt haben andere Hersteller es bedeutend besser geschafft, die Grafikroutinen so flüssig zu programmieren, daß ein Pentium mit der SVGA-Auflösung keine Probleme hat. Entsprechend langsamer wird es dann bei 800 x 600 und den utopischen 1.024 x 768 Bildpunkten.

...des anderen Freud'!

Obwohl manche Luxusausstattung wie z.B. ein Flugrekorder fehlt, ließ man sich bei den serienmäßigen Features nicht lumpen: Die vielen Funksprüche, in denen sogar der vorher gewählte Name des Spielers integriert wird, die vielen Kommandos, die man seinem Wingman erteilen kann, und die große Zahl an verschiedenen Flugzeugen - sogar Helikoptern - lassen keine Wünsche offen. Das wohlgefüllte Menü, in dem sich Merkmale wie unbegrenzte Munition und Unverwundbarkeit festlegen lassen, wurde gleich von vornherein Cheatmenü getauft.

Thomas Borovskis

Statement



Eigentlich ein prima Spiel, U.S. Navy Fighters: Optionen und Features ohne Ende, eine spannende Handlung, guter Sound und optimale Ausnutzung der CD-ROM. Wenn da nicht die Grafik wäre, die durch Unzulänglichkeiten alles wieder kaputtmacht. Der Grafikmodus mit 640 x 480 Bildpunkten, der eigentlich als typischer Modus für das Spiel zu gelten hat, streckt geschwindigkeitsmäßig jeden Pentium nieder und läßt den Spielablauf leiden. Außerdem trüben einige Bugs in den 3D-Routinen für die Darstellung der Flugzeuge den Spielspaß. Wer bereit ist, auf einige Details zu verzichten, kann die Geschwindigkeit aber noch hochtunen. Er soll aber bitte nicht im normalen VGA-Modus fliegen, denn da gibt es nichts Besseres zu sehen als das, was vor rund zwei Jahren state of the art war. Die Belegung der Tastatur ist durchsichtig genug, um den Dogfighter ebenso wie den Detail-Fanatiker anzusprechen, und auch der Schwierigkeitsgrad läßt sich entsprechend anpassen. Alles in allem ein gutes Spiel - allerdings ohne ein warmes Plätzchen in der Referenzklasse.

Die Zwischensequenzen wurden nicht gezeichnet, sondern mit realen Schauspielern gefilmt. Hier die Einsatzbesprechung auf dem Flugzeugträger.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
586 er	AdLib
RAM 5 MB	SoundBlaster
HD 7-16MB	Roland
CD 200MB	General Midi
MEM 500 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend





Nicht nur in der PC Games-Redaktion kämpft man des öfteren gegen die Legionen des Chaos. Auch Werner, der Held des Action-Adventures von Cryo (MegaRace, KGB, Dune), muß sich mit diesen Plagegeistern herumärgern. Herzlich willkommen in der gerenderten Fantasy-Welt von Dragon Lore!

Dragon Lore: The Legend Begins

Ritter der Taf

Die anfangs verwirrende Story spielt zu einer Zeit, als sich noch ganze Ork-Bataillone gegenseitig die Köpfe einschlugen. Die Macht des Bösen wird immer stärker: König Axel von Wallenrod muß zusammen mit Trollen, Elfen und Drachen in ein einsames Tal fliehen. Bevor Haagen von Diakonov und seine Schergen erneut über das Schloß herfallen, läßt der Regent seinen jüngsten Sohn Werner in Sicherheit bringen. An seinem 18. Geburtstag schwört Werner (welch anmutiger Name für einen Fantasy-Haudegen) fürchterliche Rache. Doch dazu muß er erst einmal in den erlesenen Zirkel der Drachenritter aufgenommen werden. Bis zu seiner Wahl am Ende des Spiels soll er sich in unzähligen Situationen bewähren und die Attacken seiner Widersacher überleben. Keine leichte Aufgabe, wie sich schon bald herausstellen wird.

Rise of the Dragon

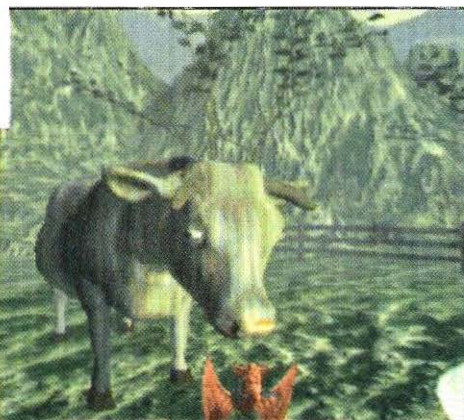
Das Abenteuer beginnt vor der Hütte von Werners Ziehvater. Sie sehen die Umgebung aus der First-Person-Perspektive und bewegen sich etappenweise in Myst-ischer Art und Weise vorwärts. Längere Fußwege werden mit einer Kamerafahrt abgekürzt und durch Zwischensequenzen ergänzt. Unterwegs verstaut man alle Utensilien, die nicht niet- und nagelfest sind, im Inventory. Dazu muß lediglich das gewünschte Objekt mit dem Cursor (sinnigerweise ein Drache) angeklickt werden. Innerhalb des Inventory selbst haben Sie die Möglichkeit, den stämmigen Körper des jungen Rebellen mit Waffen, Schilden oder Rüstungen zu bekleben. Je nach Situation wählt man beispielsweise das Schwert oder ein extra-scharfes Beil. Diese Werkzeuge benötigen Sie im Kampf gegen diverse Monster, die sich Ihnen in den Weg stellen. Oft besteht die Chance, das Problem mit List und Tücke aus der Welt zu schaffen: Zum Beispiel erleichtert ein hingeworfener Knochen das Fortkommen ungemein. Oder man befestigt ein Seil an einem stabilen Ast und schwingt sich wie Indy Jones über eine gefräßige Pflanze. Wenn diese Tricks nicht weiterhelfen, schlägt man mit gezielten Klicks auf den Gegner ein, bis dieser alle viere von sich streckt.



Mit einigen nicht sehr aufregenden Mausklicks tastet man sich durch die nebeligen schottischen Landschaften von Dragon Lore (unten).



Das Intro mit ruckelfreien Kamerafahrten ist das grafische Nonplusultra dieses Spiels. Alle Grafiken wurden mit weniger Liebe zum Detail gerendert.




Werner, wie er leibt und lebt: Im Inventory stapeln sich sowohl „zivile" Gegenstände als auch Schwerter und Lanzen.

elrunde

Abrakadabra

Wenn Sie das Zauberbuch gefunden haben, verrät Ihnen so manche Kreatur einen nützlichen Spruch (z. B. „Open door"). Natürlich dürfen Sie sich auch mit anderen Personen unterhalten, um Stimmen für die Wahl zu sammeln. Während die mit wenig Enthusiasmus vorgetragenen Dialoge gerade noch akzeptiert werden können, kassiert Cryo für die unsynchronen Lippenbewegungen der nicht sonderlich aufregenden Gesprächspartner einen dicken Rüffel. Auch die fahrlässig häßlichen Monster mit ihren abgehackten Animationen, die miese Qualität der Soundeffekte und die etwas umständliche Maussteuerung zehren an der Motivation. Die meist nicht sonderlich logischen Puzzles erinnern an Return to Zork und sind stellenweise extrem unfair. Um eine Krypta verlassen zu können, muß man beispielsweise eine Wand durchbrechen, die sich nur durch wenige Pixel von den anderen unterscheidet. Nach dem atemberaubenden Intro sackt die Qualität der Grafik gewaltig ab: Manchmal könnte man meinen, die Programmierer hatten keine Lust mehr, das eine oder andere Szenario detailreicher zu gestalten. Sei´s drum: Potentielle Interessenten sollten vor allem wegen der Actionsequenzen schon mal einige Abende einplanen. Mit zunehmender Spieldauer verliert man nämlich immer häufiger die Duelle gegen seine Gegner und muß sich dann den kompletten Abspann ansehen, ehe man einen Spielstand recyceln darf.

Petra Maueröder

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
486 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 8MB	Roland
CD 1230MB	General Midi
MEM 585 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Adventure/Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	40%	65%	61%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Mindscape

Rollenspielgigant TSR hat es wie gewohnt verstanden, den übermäßigen Erfolg des Bestseller-Autors R. A. Salvatore in Gold zu verwandeln. Und obwohl SSI und TSR seit kurzem in Scheidung leben, wird die alte Leidenschaft - wie Menzoberranzan zeigt - das eine oder andere Mal wieder aufflammen.

Menzoberranzan

Starless Night

Die Story scheint frei nach dem letzten Buch entworfen zu sein: Nach einem Überfall der Drow (Dunkelelfen) brechen mehrere Helden nach Menzoberranzan, der Stadt der Dunkelelfen, auf, um eventuell überlebende Gefangene zu befreien. Ein Mitglied dieser leicht größenwahnsinnigen Gruppe ist natürlich Drizzt Do'Urden, der Titelheld der Buchreihe, persönlich.

Das Spiel zum Buch?

Im eher lieblos gestalteten Intro wurde ganz ungeniert der Kampf gegen den weißen Drachen Icingdeath verbraten, obwohl er eigentlich mit dem Spiel wenig zu schaffen hat. Darüber hinaus stimmt die Videosequenz auch in einigen anderen Punkten nicht mit dem Buch überein, aber daran sollte man sich vielleicht noch gewöhnen. Für die Charakterbildung hat sich SSI diesmal ein ganz besonderes Schmankerl einfallen lassen. Da die Dunkelelfen über das Nahen der Heldengruppe natürlich im Bilde sind, finden Sie mit ihren magischen Mächten die Eigenschaften der einzelnen Charaktere heraus. Die Generierung selbst weicht dabei nicht von bekannten Systemen ab, nur die Sichtweise wurde verändert.

Das Spiel beginnt mit dem Überfall der Drow auf ein friedliches Dorf in Icewind Dale. Abgesehen von ein paar Scharmützeln gegen die Dunkelelfen, muß man unheldenhafte Löscharbeiten verrichten, bevor die Verfolgung der Räuberbande aufgenommen werden kann. Noch auf der Oberfläche trifft man unweigerlich auf Drizzt, der mit seinem spektakulären Auftritt sofort die Herzen aller Rollenspieler erobern wird -

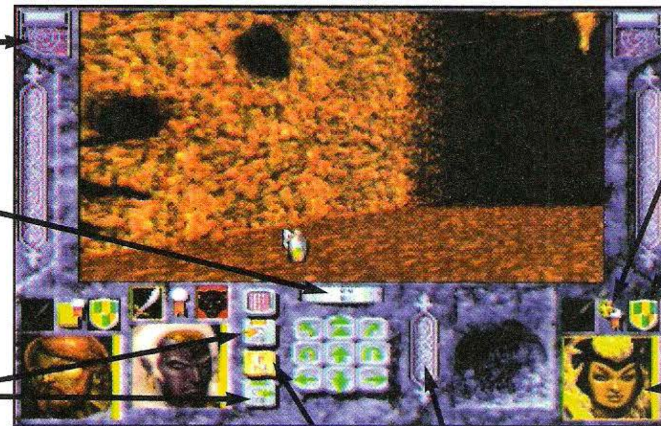


„Guenhwyvar my shadow, come to me"; dem Hilferuf seines Meisters Drizzt hat der schwarze Panzer noch nie widerstehen können.



In der Legende der Karte werden alle Symbole ausführlich erklärt. Darüber hinaus kann man noch eigene Hinweise einfügen und das Ganze ausdrucken.

Der Spielbildschirm



Wechselt in das Options-Menü, in dem alle Funktionen wählbar sind.

Der Kompaß dient auch als Icon, um den Step-Modus ein- und abzuschalten.

Spielstand im vorbereiteten Slot speichern bzw. laden. Erhöht bei diesem kampflastigen RPG die Anwenderfreundlichkeit beträchtlich.

Zeigt das bereits erforschte Gebiet. Während man das Automapping bewundert, ist die Spielzeit eingefroren.

Sobald man levitieren oder fliegen kann, wird hier die Flughöhe bestimmt.

Hier können Zauber und angeborene Fähigkeiten ausgelöst werden.

Dieses Fenster zeigt den momentan in der Hand befindlichen Gegenstand, der durch ein Klicken benützt wird.

Mit der linken Maustaste wechselt man in den Inventar-Bildschirm, wobei momentan aufgesammelte Gegenstände mitgenommen werden.

selbst wenn man die Bücher nicht gelesen hat. Die höchst kampflastige Erkundungsarbeit wird durch ein ausgezeichnetes Automapping erleichtert und durch einige kleine Rätsel erfrischend aufgelockert.

Underworld oder Eye of the Beholder

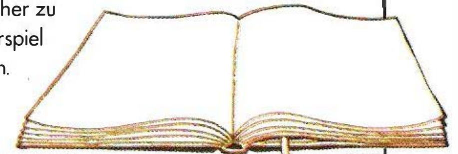
Sowohl Karte als auch Spielansicht sind rechtwinklig aufgebaut - im Spiel selbst besteht aber die Möglichkeit, sich auf Wunsch fließend um 360° zu drehen. Warum, fragt man sich zuerst, bewegen sich doch die zahlreichen Monster auch nur sprunghaft vorwärts? Darüber hinaus läuft das Spiel ohne flüssiges Scrolling schneller. In den Dungeons gibt es jedoch einige extrem schmale Durchgänge und kleine Löcher, durch die man sich, im wahrsten Sinne des Wortes, langsam zwängen muß - und gerade das ist im Step-Modus nicht möglich. Während man sich im Stalagmiten-Dschungel vorwärtskämpft, ist der Einsatz des Zaubers „Jump" des öfteren erforderlich. Nur so kann man höhergelegene Höhlen erreichen. Später kann man auch levitieren und fliegen, so daß ein wenig Abwechslung in das sonst eher unspektakuläre Spiel kommt.

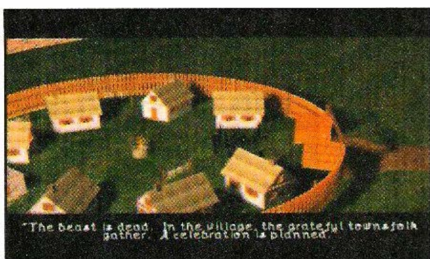
Besonders gut gelungen ist die Hintergrundmusik. Wann immer sich ein Monster nähert, gewinnt sie erstaunlich schnell an Dramatik, ist sehr abwechslungsreich und wird nicht so schnell langweilig. An den Soundeffekten hätte SSI aber noch etwas feilen können. Ähnlich verhält es sich mit der Grafik: an den kleineren Zwischensequenzen erfreut sich jedes Rollenspielerherz, aber während des Spiels versucht man häufig, die groben Pixelansammlungen richtig zu interpretieren.

■ **Alexander Geltenpoth**

Das Buch zum Spiel

R. A. Salvatore hat bis jetzt acht Bücher (die englischen Bücher werden für die deutsche Übersetzung immer geteilt, d.h. der Inhalt von zwei deutschen Büchern ergibt den des englischen Originals) mit Drizzt Do'Urden veröffentlicht: die „Dark Elf Trilogie", die „Icewind Dale Trilogie", „The Legacy" und „Starless Night". In ihnen wird die gesamte Lebensgeschichte von Drizzt wiedergegeben. Menzoberranzan soll auf dem vorletzten Buch „The Legacy" basieren und in Icewind Dale spielen?! Eher sieht es so aus, als versuche man, die hervorragende Qualität der Bücher zu benutzen, um das Computerspiel besser vermarkten zu können.







Das Intro ist wirklich gut gelungen, leider etwas kurz. Auch später im Spiel wird man hin und wieder mit netten Zwischensequenzen belohnt. Vor allem der Sound kann hier überzeugen: eine gesunde Mischung aus phantasievoller und orchestraler Komposition.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
CD 300 MB	General Midi
MEM 590 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
62%	85%	75%	75%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

X-Wing CD-ROM Edition

Neues Gewand

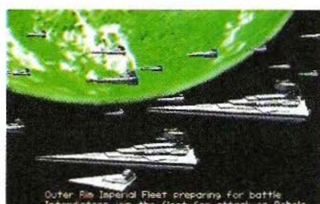
Auch in der Softwarebranche gibt es gewisse Phänomene, die man sich kaum erklären kann; seit dem Erscheinen im April 1993 hält sich X-Wing hartnäckig in den Charts und läßt sich selbst durch Tie Fighter, die Konkurrenz im eigenen Haus, nicht beeindrucken.

Aufgrund der in Tie-Fighter verwendeten Grafiktechnik wünschten sich viele die gleiche Engine für X-Wing. LucasArts hat den Hilferuf seiner Jedi-Jünger erhört und kommt diesem Wunsch mit X-Wing CD-ROM Edition nach. Alle Objekte verfügen jetzt über Gouraud-Shading und wirken dadurch viel plastischer und „realistischer". Darüber hinaus hat LucasArts noch die beiden Zusatzdisketten B-Wing und Imperial auf die CD-ROM gepackt und einen ausgereiften Top-Ace Pilot gleich mitgeliefert. Wer sich also alle vorhandenen Cut-Scenes am Stück reinziehen möchte, findet jetzt ausgiebig Gelegenheit dazu. Verbessert wurde hier allerdings rein gar nichts, das Spiel gleicht bis auf die verbesserte Grafik-Engine der bereits erhältlichen Diskettenversion. Als wichtiges Verkaufsargument hat LucasArts jedoch sechs neue Bonus-Missionen integriert und einige der alten Missionen gründlich überholt bzw. besonders schwierige Stellen herausgenommen. Wer X-Wing noch nicht besitzt, sollte hier natürlich sofort zugreifen, alle anderen müssen sich gründlich überlegen, ob sechs neue Missionen, bessere Grafik und ein Top-Ace Pilot wirklich den Preis von ca. DM 100,- rechtfertigen - aber immerhin läßt sich das Spiel nahezu komplett von CD spielen, so daß man wenigstens wertvollen Festplattenspeicher schonen kann. Und als Zugabe erhält man noch spielbare Demos von Indiana Jones & The Fate of Atlantis und Day of the Tentacle. Ist das etwa nichts?!?

Oliver Menne ■













Die Animationen haben sich nicht verändert.





Die Objekte wirken jetzt wesentlich realistischer und räumlicher.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur
	VGA	Maus
	SVGA	Joystick
	386 er	EMS
	486 er	AdLib
RAM	2 MB	SoundBlaster
HD	2MB	Roland
CD	75MB	General Midi
MEM	??? KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Actionsimulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	86%	80%	84%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Lucas Arts



„Black Rock Castle" ist das größte Gebäude des gesamten Spiels. In der Rolle der Menschen müssen Sie dieses Hauptquartier der Orcs einnehmen bzw. zerstören.

Dieses Gebäude ist Tempel, Altar und Opferungsstätte zugleich: die Orcs, die hier ausgebildet werden, beherrschen Heilsprüche und können wiederbeleben.

Dieses stilechte Haus beherbergt Orc-Zauberer, die mit magischen Worten für mächtig Ärger sorgen: sie können Spinnen, Fledermäuse und Wasserelemente erschaffen.

In der „Town Hall" werden die Einheiten produziert; also Vorsicht! Wenn dieses elementar wichtige Gebäude zerstört wird, gibt es keinen Nachschub mehr.

Warcraft: Orcs vs. Humans

Kriegserklärung

Sie sind auf der Suche nach einem Echtzeit-Strategiespiel mit Fantasy-Ambiente, das sich womöglich auch noch per Modem oder im Netzwerk spielen läßt? Ihre Suche ist hiermit beendet: Blutrünstig wie Cannon Fodder, aufregend wie Dune 2 und brillant animiert wie die Siedler - das ist Warcraft!

Während die meisten Strategiespiele auf einem Rundensystem basieren (Colonization, Master of Magic, Battle Isle II), laufen die Aktionen des Computergegners bei Echtzeit-Programmen wie Warcraft simultan ab. Dabei darf man den Bildschirm keine fünf Sekunden aus den Augen lassen. Sonst kann es nämlich durchaus passieren, daß eine Orc-Brigade unbemerkt in Ihr Dörfchen einfällt und sämtliche Bewohner in weniger als einer halben Minute niedermäht - ganz zu schweigen von den Gebäuden, die in einem Flammenmeer versinken und kurz darauf explodieren.



Das Ende einer Siedlung: Zwei Katapulte zerstören im Alleingang die gesamte Infrastruktur.



Aller Anfang ist schwer: Zu Beginn müssen Sie sich mit einer bescheidenen Armee zufriedengeben.



Einer der schwierigsten Warcraf-Einsätze: Ihre Untertanen müssen aus dem Orc-Gefängnis befreit werden.

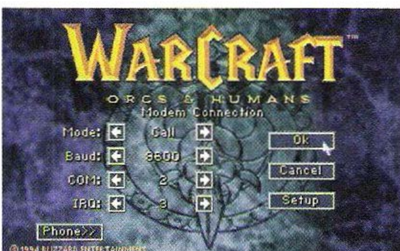
Wahlfreiheit

Bei Warcraft kämpfen Sie entweder auf seiten der Menschen oder im Namen der Orcs; zu jeder Einheit der Humans gibt es ein Orcsches Äquivalent (z. B. Kirche => Tempel). Auf einer aus der Vogelperspektive dargestellten Landkarte werden nur die bereits erschlossenen Gebiete angezeigt. Mit den Bauern erkunden Sie die Gegend und suchen nach Waldbeständen und Goldminen, die gnadenlos ausgebeutet werden. Diese beiden Rohstoffe sind die Voraussetzung, um Burgen, Sägewerke, Schmieden, Katapulte uvm. zu konstruieren. Im Laufe der Expansion trifft man unweigerlich auf den Gegner, der „live" mit Pfeilen und Feuerbällen bekämpft wird. Dabei ist ein gerüttelt Maß an vorausschauendem Denken gefragt: Wer zu früh angreift, riskiert einen Rachefeldzug ungeahnten Ausmaßes. Andererseits müssen Sie konsequent vorrücken, um rechtzeitig neue Goldminen zu finden und sich so den Nachschub zu sichern. Pro Rasse erwarten Sie zwölf Levels, die auf unterschiedlichem Terrain angesiedelt sind und mit kurzen Briefings verbunden werden.

Auf Leben und Tod

Neben der ideenreichen VGA-Grafik, der sanft scrollenden Landkarte und dem gerenderten Intro darf sich Warcraft einer denkbar einfachen Benutzeroberfläche rühmen, die das Handbuch fast überflüssig erscheinen läßt. Sieht man sich die Animationen an, fühlt man sich unweigerlich an Blue Bytes Siedler erinnert. Die Holz-

Kommunikativ



Das mit Abstand bemerkenswerteste Warcraft-Feature ist der Zwei-Spieler-Modus, der sich sowohl mit Nullmodemkabel bzw. Modem als auch mit Netzwerkanschluß bewerkstelligen läßt. Gegen einen ausgebufften „Orc" aus Fleisch und Blut macht das Programm gleich nochmal soviel Spaß. Der Clou daran: Für dieses Vergnügen brauchen Sie nur ein Warcraft-Exemplar; die nötigen Dateien dürfen ganz legal auf die Festplatte des Freundes oder Kollegen kopiert werden - so etwas nennt man Kunden-Service!



Für das kurze Intro und eine Übersichtskarte verwendet man die Spezialsoftware 3D-Studio.



Mehrere Katapulte und Bogenschützen bewachen eine Goldmine - die Orc-Offensive läßt nicht lange auf sich warten.

Die Aktionsleiste





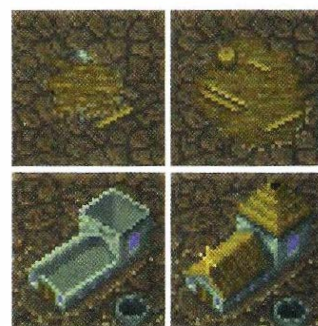
Vor jedem Schlagabtausch werden die Ziele einer Mission in einem Briefing erörtert.



hacker verausgaben sich am nahegelegenen Wald. Ihre Goldgräber stehen sich gegenseitig im Weg und die Bauwerke entstehen Schritt für Schritt. Besonders liebevoll wurden die Zweikämpfe animiert: Haucht ein Sprite sein pixeliges Leben aus, röchelt es ein letztes Mal und bleibt dann auf dem Schlachtfeld liegen. Im Sekundentakt zerfällt die Leiche immer mehr zu Humus, bis sich selbst das Skelett in Luft auflöst. Neben der orchestralen Musik verpaßte man dem Spiel etliche digitalisierte Geräusche, deren Palette vom Schwerterklirren über wiehernde Pferde bis hin zu einstürzenden Neubauten reicht. Wenn Sie beispielsweise eine Kirche anklicken, ertönen Mönchsgesänge à la „Der Name der Rose".

Selbst nach dem letzten Level scheint die Sache aber noch nicht ganz ausgestanden zu sein. Brennende Fragen peinigen den Spieler: Woher kommen die Orcs? Wo gehen sie hin? Wann kehren sie zurück? Wenn man der mysteriösen Schlußsequenz Glauben schenken darf, gibt es ein baldiges Wiedersehen in Warcraft II.

Petra Maueröder ■



Jedes Gebäude entsteht in mehreren Arbeitsschritten, die sich nach der Größe des Objekts richten.



Aha! Die Goldmine der Orcs ist sehr bald erschöpft. Die Zeit für einen Angriff ist reif!

Statement



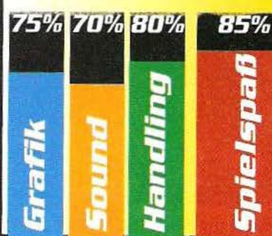
Es geht doch nichts über eine zünftige Echtzeit-Metzelei: Bei Warcraft klebt man nächtelang begeistert an der Maus und fackelt eine gegnerische Phalanx nach der anderen ab. Die Motivation läßt nicht eher nach, bis man wirklich alle zwölf Levels mit beiden Rassen durchgespielt hat - und das schaffen halbwegs begabte Strategen problemlos an einem Wochenende. Während sich Solo-Spieler nach dem ersten Walkthrough mit den recht eingeschränkten Möglichkeiten des Mission-Editors begnügen müssen, kommen PC-Besitzer mit Modem und/oder Netzwerk-Anschluß voll auf ihre Kosten. Wenn dieses Prachtstück jetzt noch eine ähnliche Gebäude- und Einheitenvielfalt wie Dune 2 bieten würde, hätte Warcraft eine weitaus höhere Spielspaß-Wertung verdient.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	
	486 er	EMS	●
	486 er	AdLib	●
	RAM 4 MB	SoundBlaster	●
	HD 1MB	Roland	
	CD 74MB	General Midi	●
	MEM 580 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Blizzard

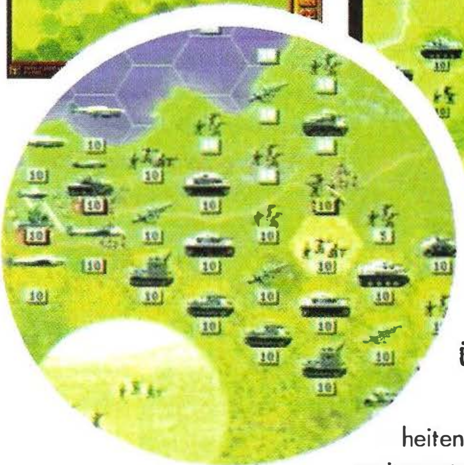
Panzer General

Kettenrasseln

Selten kam ein Hersteller auf die Idee, es könnte jemand daran interessiert sein, den Deutschen - und sei es auch in einer Simulation - im Zweiten Weltkrieg die Weltherrschaft zu Füßen zu legen.

Moralisch betrachtet wirft auch eine unwirkliche Veränderung der Geschichte in diesem Fall Bedenken auf. Da kann man nur von Glück sagen, daß Hersteller SSI keine deutsche Firma ist. Der geschmacklose Spielinhalt soll für diesen Test außer acht gelassen werden. Wie bei so vielen Vertretern aus dem Genre Strategie ist das Spielfeld in Hexagons unterteilt. Pro Feld darf nur eine Boden- bzw. Seestreitkraft stehen, allerdings kann zusätzlich eine Fliegerstaffel plaziert werden. Das Terrain unterscheidet sich in normales Grasland, Hügel, Berge, Wälder und Flüsse, jeweils mit oder ohne Straße, sowie Städte, Festungen, Seen und Meere. Durch das Gelände wird selbstverständlich nicht nur die Bewegungsrate modifiziert, sondern es nimmt auch im Kampf einen hohen Stellenwert ein. Jede Heereseinheit hat die Möglichkeit, sich einzugraben und so ihre Verteidigung zu stärken.







Durch die übersichtliche SVGA-Grafik behält man ständig den Überblick. Die Truppen lassen sich kinderleicht verschieben.

Historisch?

Relativ geschichtsgetreu beginnt das Spiel zumindest `39 mit dem Feldzug gegen Polen. Auch die unterschiedlichen Einheiten, ihre Namen und Fähigkeiten sind originalgetreu verwendet worden.
Das Heer untergliedert sich zum Beispiel in Panzer-, Infanterie-, Artillerie-, Anti-Panzer-, Anti-Flugzeug- und leicht gepanzerte Aufklärungseinheiten, die dann noch weiter unterteilt sind. Die verschiedenen Länder haben natürlich auch unterschiedliche Einheiten, so daß im Spiel insgesamt weit über hundert verschiedene Truppen aufmarschieren. Im Blitzkrieg ist das Medium Zeit ausschlaggebend, nur strategisch bedacht vorzugehen, bringt keinen Erfolg. Das große Problem besteht also immer im möglichst schnellen Knacken einer feindlichen Stellung, die teilweise schon stark befestigt ist.



Die Benutzeroberfläche ist klar gegliedert und einfach zu bedienen, so daß sich die ausführliche Anleitung eher mit der notwendigen Taktik auseinandersetzt. Grafik und Sound sind anschaulich, aber vor allem zweckmäßig.

Alexander Geltenpoth ■



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 10MB	Roland
MEM 580KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER SSI

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
84%	60%	80%	85%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

ran-Trainer

Ranissimo?

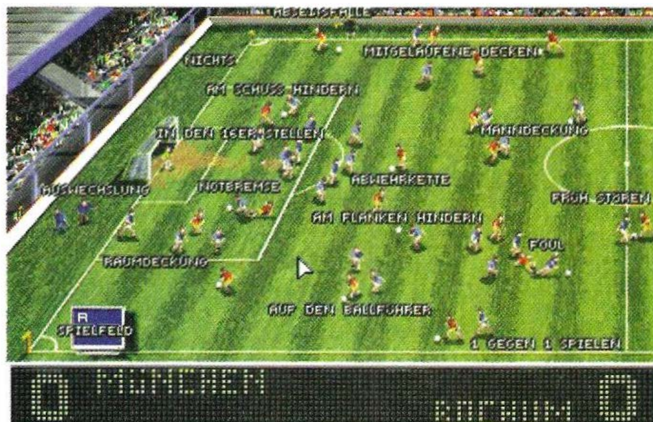
Fußballspiele verkaufen sich besonders hierzulande wie kein anderes Spielgenre - das hat der riesige Erfolg von Bundesliga Manager Hattrick deutlich bewiesen. Mit ranTrainer versucht der Bochumer Hersteller Greenwood jedoch einen völlig neuen Aspekt anzusprechen: das Training!



Statt gezielter Einflußnahme in das Training werden Sie mit digitalisierten Fotos abgespeist.



Beim überaus aufregenden Waldlauf stellt sich heraus, welcher Spieler über die meiste Kondition verfügt.



In brenzligen Situationen können Sie sich ins Spiel einklinken und Anweisungen geben.

Der Privatsender, der uns mit Glücksrad und dem Bergdoktor unvergeßliche Sternstunden der Fernsehunterhaltung bescherte, hat sich vor geraumer Zeit die Erstverwertungs-Rechte für Bundesliga-Spiele gesichert. Seitdem werden Fußball-Interessierte jeden Samstag um 18 Uhr von Reinhold Beckmann und Johannes B. Kerner über Tore, Tränen und Triumphe informiert. Tränen dürften auch bei denjenigen geflossen sein, die sich voreilig den ran-Trainer gekauft haben und schon nach wenigen Stunden feststellen mußten, daß die Trainer-Simulation nicht ganz das hält, was die vollmundigen Ankündigungen auf der Verpackungs-Rückseite versprechen.

Nach dem Programmstart begrüßt Sie Moderator Kerner in einer Videosequenz. Es folgen die Auswahl des Vereins (es wird nur eine einzige Liga verwaltet) und die Festlegung eines Zieles (z. B. Klassenerhalt oder Meisterschaft). Sekunden später landet man im spartanischen Hauptmenü, das aus zehn mageren Icons zusammengewürfelt wurde. Hinter der Benutzeroberfläche verschanzen sich Menüs mit verblüffend wenig Einflußmöglichkeiten: Statistiken, Transfermarkt, Training, Taktik und Wochenplanung sind das Höchste der Gefühle. Traditionelle Motivations-Afterburner wie Stadionausbau, Werbung, Finanzen, Verletzungen etc. fehlen leider völlig, handelt es sich doch um einen sprichwörtlichen „Trainer" und nicht um einen „Manager"!

Fragen über Fragen

Wenn Sie eines der 14 Trainingsprogramme anwählen, wird eine kurze Animationssequenz mit klobigen Spieler-Figürchen eingeblendet. Auch in kritischen Situationen während der Bundesliga-Partien können Sie die umherwuselnden Pixel-Kicker live beobachten und bei Bedarf mit Anweisungen („Notbremse!") in das Geschehen eingreifen. Anschließend werden Sie von SAT 1-Reporter Werner Hansch oder Zeremonienmeister Kerner mit einer von 150 Fragen gelöchert, deren Multiple Choice-Antworten sich u. a. auf die Moral Ihrer Mannschaft auswirken. Bei einer Zusammenfassung des Spieltages im Rahmen der ran-Fußballshow können Sie sich noch einmal alle Begegnungen zu Gemüte führen. Da Software 2000 exklusiv der offizielle DFB-Segen erteilt wurde, tummeln sich in den Kadern Phantasie-Spielernamen, die leider nicht editiert werden können. Für einen der beiden Münchner Vereine kicken beispielsweise L. Mathäuser, O. Schneuzer und M. Stierkopf - irrsinnig komisch.

Abstiegs-gespenst





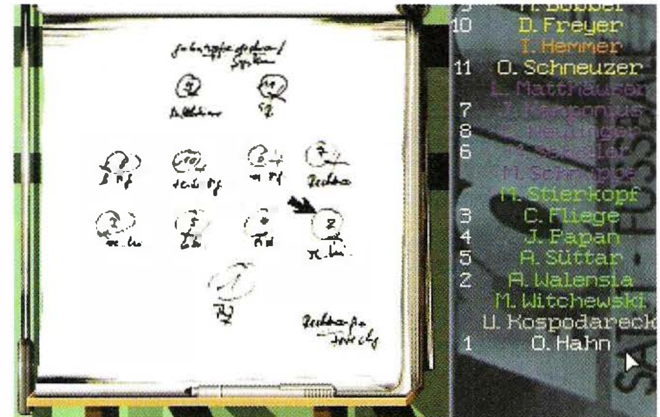




Da helfen auch die Selbstbeweihräucherungen der SAT 1-Plaudertaschen nichts mehr: von der Mitarbeit des ehemaligen Schalke 04- und St. Pauli-Trainers Helmut Schulte ist kaum etwas zu spüren. Nur im Bereich Sound (sechs sehr gute Audio-Tracks) ist der ran-Trainer dem BMH oder gar den zahllosen Zweitligisten haushoch überlegen. Wenn Ihnen die recht gut eingefangene ran-Atmosphäre und der Sprachausgabe-Smalltalk von Sonnyboy Kerner ebenfalls wichtig ist, können Sie bedenkenlos zugreifen - alle anderen sollten den ran-Trainer ausgiebig probespielen.

Petra Maueröder ■

Johannes B. Kerner und Werner Hansch mühen sich redlich, das geringe spielerische Potential des Spiels zu vertuschen.



Per Mausklick entscheiden Sie sich für eine von vier Taktiken.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
CD 37 MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	70%	60%	59%

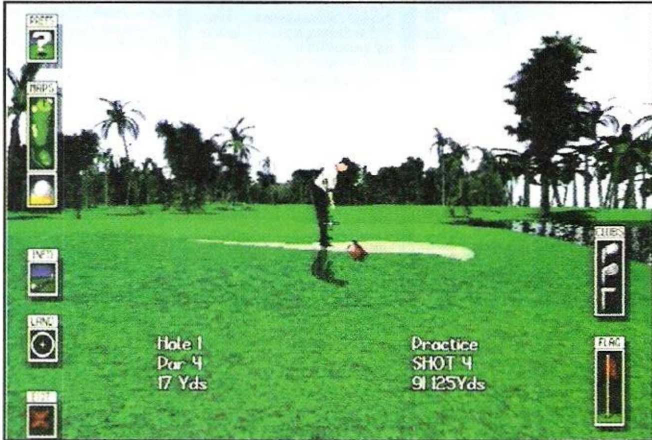
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Greenwood

World Cup Golf

Mit zwei Silberling

Nachdem schon Electronic Arts mit PGA-Tour Golf 486 einen Angriff auf den von Links 386 Pro beherrschten Golfsimulationenthron gestartet hat, versucht nun auch U.S. Gold, mit einem neuen Spiel weit unter Par zu kommen.

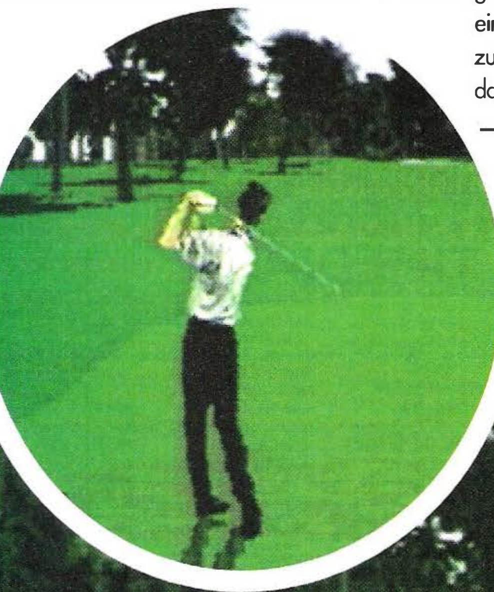


Übersichtlich, technisch fast makellos, hat es World Cup Golf dennoch schwer, ein Glanzlicht gegen Links386pro und PGA Tour Golf 486 zu setzen.

Links 386 und PGA Tour Golf 486: fast könnte man damit rechnen, bei World Cup Golf den Zusatz 586 zu finden. Doch glücklicherweise ist dem nicht so. Im Gegensatz zu seinen beiden Konkurrenten gibt sich World Cup Golf auch mit einem weniger leistungsstarken Rechner und einem Single Speed-CD-ROM zufrieden. Das rührt vor allem daher, daß World Cup Golf im Gegensatz zu seinen beiden Mitstreitern die Blickwinkel nicht neu berechnet. Vielmehr verfügt World Cup Golf über eine Unzahl verschiedener Bilder, von denen jeweils das der aktuellen Position am nächsten gelegene geladen wird. Die Grafiken wirken ausgesprochen realistisch, obwohl es sich nicht wie bei anderen Spielen um digitalisierte Fotos, sondern durchweg um gerenderte Szenen handelt. In diese Bilder wird dann der Golfer gestellt. In puncto Sound ist World Cup Golf seinen Mitbewerbern ebenbürtig. Glasklare Sprachausgabe und stimmungsvolle Soundeffekte erzeugen eine wohlige Atmosphäre.

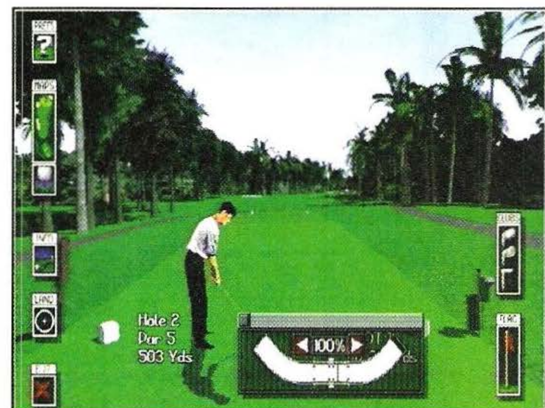
Unterschiede

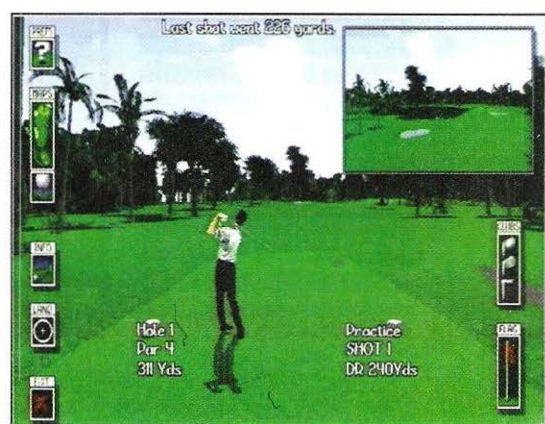
Leider kann World Cup Golf nicht ganz mit der Optionsvielfalt seiner Gegner mithalten. Im eigentlichen Turniermodus gibt es keine Wahl des Schwierigkeitsgrads, auch Gimmies (das Hineinschubsen eines nahe beim Loch liegenden Balles) sind im Gegensatz zu Mulligans (Wiederholung des letzten Schlages) nicht möglich. Die Wetterverhältnisse dagegen können wieder frei definiert werden. Für fortge-



Die Steuerung

Die Steuerung von World Cup Golf vereint in sich Elemente von Links 386 Pro und PGA Tour Golf. Zuerst müssen Sie sich für die Richtung des Schlages entscheiden und ein weißes Zielkreuz in die richtige Richtung ziehen. Jetzt klicken Sie auf Ihren Spieler, womit sich ein separates Schlagmenü öffnet. In diesem Menü können Sie bestimmen, mit wieviel Prozent der maximalen Kraft Sie den Schlag ausführen möchten. Mit einem Mausklick starten Sie jetzt den Schlag. Mit einem zweiten Klicken bestimmen Sie die Stärke und mit einem dritten die Genauigkeit des Schlages.





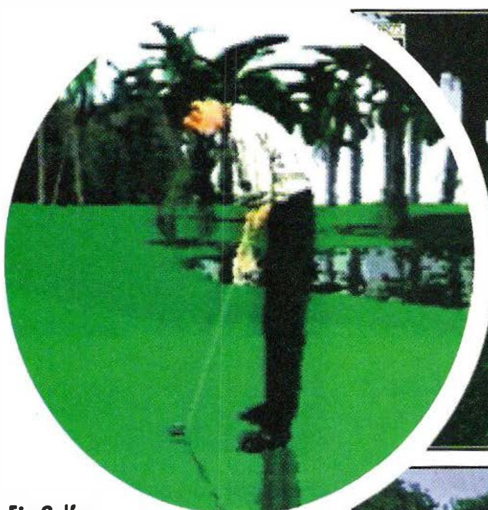
…gen zum Elitesport

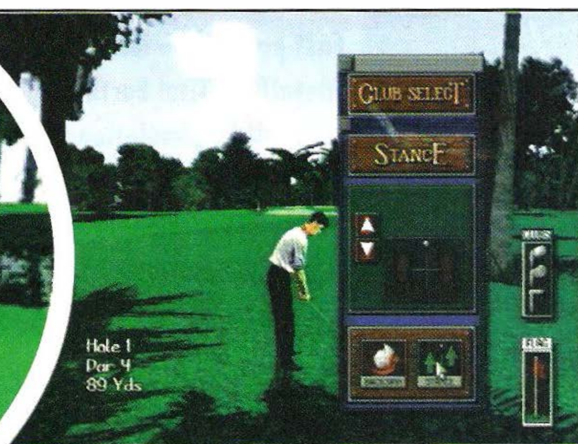
schrittene Spieler bieten sich das „World Cup of Golf Turnier" und noch weitere 15 verschiedene Turnierarten an.

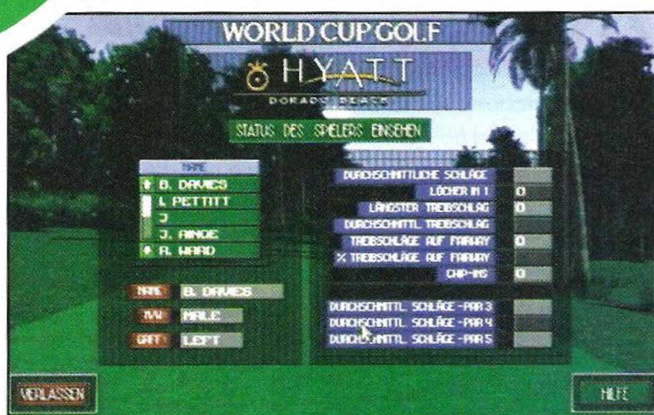
Umsteigen oder nicht?

Auch bei World Cup Golf stellt sich natürlich die Frage, ob sich ein Umstieg von Links 386 Pro lohnt. Da der Debütant technisch Links absolut hinterherhinkt, sollte sich die Frage eigentlich erübrigen. Wenn Sie bis jetzt noch keine Golfsimulation besitzen, sollten Sie sich zwischen PGA 486 und Links 386 Pro entscheiden.

Lars Geiger ■







Ein Golfer beim Putten: hier ist eine Menge Fingerspitzengefühl nötig (oben). Im Hauptmenü lassen sich zahlreiche Einstellungen vornehmen (rechts).

Sieg nach Punkten?

Um Ihnen die Entscheidung für ein Golfspiel zu erleichtern, möchten wir World Cup Golf in die schon aus dem Test von PGA Tour Golf 486 bekannte Punktetabelle einordnen. Punkte wurden jeweils auf einer Skala von 0-10 vergeben.

	PGA 486	Links 386Pro	World Cup Golf
Grafik			
Detailreichtum	10	8	8
Grafikqualität	10	7	8
Animationen	10	9	8
Tempo des Bildaufbaus	10	5	10
Ladegeschwindigkeit	5	9	8
Handling			
Einsteigerfreundlichkeit	9	7	8
Benutzeroberfläche	9	8	8
Grundausstattung	7	4	3
Erweiterungsfähigkeit	0	10	10
Steuerung	8	8	8
Netzwerk-Modem	0	8	0
Statistiken	9	10	5
Sound			
Geräuschkulisse (Umfang)	7	8	8
Geräuschkulisse (Qualität)	9	7	8
Musik (Umfang)	6	1	3
Musik (Qualität)	7	4	5
Sprachausgabe (Umfang)	5	8	6
Sprachausgabe (Qualität)	8	8	8
Gesamt	129	129	122

Statement



Für mich ist auch heute noch Links 386 mit seiner schier unerschöpflichen Optionsvielfalt und den vielen Zusatzkursen das Nonplusultra. PGA Tour Golf dagegen wird mehr den Grafikfetischisten ansprechen. Leider bleibt da für World Cup Golf nicht mehr viel Platz. Die Fluganimationen des Golfballs sind alle vorberechnet, also nicht situationsbedingt. Auch der einzige vorhandene Kurs, der Hyatt Dorado Beach-Golfplatz, kann nicht über längere Zeit begeistern. Zumindest sollen in Zukunft noch weitere Zusatzkurse auf CD folgen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
VGA	Maus ●
● SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 1 MB	SoundBlaster ●
HD 3MB	Roland ●
CD 1800MB	General Midi
MEM 520 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
82%	80%	76%	80%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 119,95

HERSTELLER
U.S. Gold



MetalTech: Battledrome

Gladiatoren aus Stahl

Fast parallel zu ihrem ersten MetalTech-Titel Earth Siege veröffentlicht Simulationsexperte Dynamix die Modem- und Netzwerkversion ihrer Roboter-Kampfsimulation.

Als blutiger Anfänger starten Sie im leichtesten Exemplar der HERC-Kampfroboter, mit steigendem Erfolg und höheren Siegprämien können Sie sich jedoch bessere Waffen und Schilde und vielleicht sogar einen schwereren Kampfkoloß leisten. Die Kämpfe in Battledrome finden in einer Art Turnier statt - Sie müssen nur einen anderen HERC-Jockey herausfordern. Anschließend legen Sie noch die zulässigen Waffen, den Grad der Beleuchtung und die Anzahl an Hindernissen fest, bevor Sie sich ins Kampfgetümmel stürzen.



Die magere Grafik bringt im Gegenzug enorme Geschwindigkeitsvorteile. Modemspieler sind darüber natürlich begeistert.

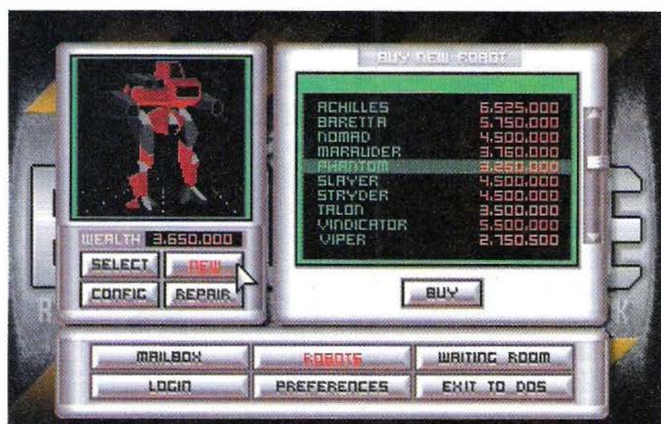


Vor allem in puncto Grafik muß man bei Metaltech: Battledrome gewaltige Abstriche machen; besonders enttäuschent, wenn man Earthsiege aus der gleichen Reihe kennt.

Die Grafik von Battledrome ist - vor allem wenn man Earth Siege kennt - recht anspruchslos ausgefallen. Zwar sind auch hier die HERCs mit Texturen belegt, die restlichen Elemente wurden jedoch eher schlicht gestaltet. Boden und Decke der Arena bestehen aus einer Fläche von grauen Punkten, wie man es vielleicht von frühen Flugsimulatoren gewohnt ist. Eine leuchtende Linie begrenzt das Spielfeld, läßt sich jedoch auch anstandslos überlaufen, woraufhin man gänzlich im Dunkel steht. Reguläre Wände hätten hier wohl mehr Sinn gemacht. Da es keinen Radar gibt, muß man sich auf seine Augen verlassen. Gerade deshalb bemerkt man den Gegner meistens erst dann, wenn er das Feuer eröffnet.

Battledrome bietet also relativ wenig Abwechslung, wenn Sie gegen den Computergegner spielen. So richtig Stimmung kommt erst beim Spiel gegen einen menschlichen Partner auf, der über Modem, Nullmodemkabel oder Netzwerk mit Ihrem Rechner verbunden sein kann. Warum Dynamix ein eigenständiges Programm aus der Mehrspieleroption gemacht und diese nicht einfach in Earth Siege aufgenommen hat, bleibt jedoch ein Rätsel.

Martin Müller ■



Nur wenn Sie in der Arena häufig gewinnen, haben Sie das nötige Guthaben, um sich einen neuen Roboter leisten zu können.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM 575 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Dynamix

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	70%	60%	65%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

DOWN THE DRAIN

Um diese Jahreszeit schwappt die Softwarewelle wieder besonders hoch. Natürlich wird auch reichlich Abfall mit hochgespült. Wer meine Magenkrämpfe beim Betrachten dieser Software nachvollziehen möchte, braucht auch diesmal nur seine Meinung zu dieser Rubrik schriftlich kundzutun, um in diesen - überaus zweifelhaften - Genuß zu kommen.

Rainer Rosshirt

Rubber Phantasies

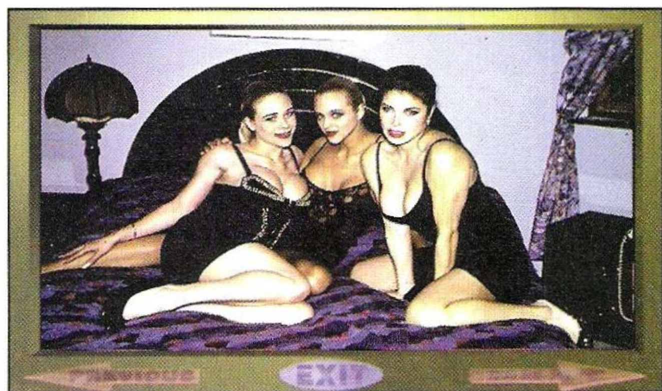
CD-ROM • Hersteller: MGC • Preis: ca. DM 129,-

Der weltbekannte (?) Blähboy-Fotograf Jo Hommor präsentiert auf dieser CD eine Auswahl seiner besten Fotos. Faszinierende Gummi- und Latexkleidung versprechen ein Seh-Erlebnis für Liebhaber des Besonderen. Positiv finde ich, daß für PC und Mac gleich ein Bildbetrachtungsprogramm mitgeliefert wurde. Allerdings nutzen 66 MB das Medium CD nur sehr mangelhaft aus. Aber wir wollen nicht kleinlich sein. Die Qualität der Fotos kann auch durchaus überzeugen - allerdings habe ich mit den Motiven so meine Probleme. Ich bin nicht prüde, und auch der Anblick nackter Haut würde mich nicht erschrecken. Falls mir jedoch eine der abgebildeten Domen über den Weg liefe, würde ich doch etwas zu Schreikrämpfen tendieren. Wer in Gummi gehüllte Frauen - möglichst noch mit Gasmaske (doch, doch!) erotisch findet, für den ist diese CD eine wahre Fundgrube. Wahrscheinlich bin ich altmodisch, aber der einzige Gummi, den ich wirklich geil finde, ist der durchdrehende Hinterreifen am Motorrad.

Erotic Guide to Hamburg

CD-ROM • Hersteller: MGC • Preis: ca. DM 69,-

Diese interaktive (ich hasse den inflationären Gebrauch dieses Wortes) CD ist ein deutsches Spitzenprodukt, welches dem geneigten - und zahlenden - Kunden einen erotischen Stadtführer durch Hamburg liefert. Ein unübersichtliches Menüsystem geleitet dann auch prompt durch eine Auswahl von überflüssigen Bildern und Adressen, die man in Hamburg eh nicht übersehen kann, weil sie einem ständig als grelle Neonschilder entgegenfunkeln. Von wegen Insidertips!



Die wenigen Domen, welche sich dann doch für eine Abbildung hergegeben haben, bringen auch höchstens meine Halsschlagader zum schwellen. Billige Musikstücke versuchen krampfhaft, einen Hauch von Multimedia zu verbreiten. Die unanständig langen Ladezeiten bieten Gelegenheit zur Erholung. Bis dahin hätte ich dem Hersteller ja noch verzeihen können, aber wehe wählt ein Video an! Animierte Pixelhaufen bewegen sich, größtenteils farbig sortiert, durch ein Fenster. Nur mit Mühe sind weibliche Formen auszumachen. Der Sound besteht aus Samples in einer Qualität, für die sich ein C64 schämen würde. Ich kann nur hoffen, daß wenigstens die anderen Städte von dieser digitalen Umweltverschmutzung bewahrt bleiben.

Ultimate Body-blows

Hersteller: Team 17 • Preis: ca. DM 80,-

Wer noch diesen CDs aggressiv geworden ist, sollte es vielleicht einmal mit einem Prügelspiel versuchen. Zwei-Spieler-Modus, umwerfende (!) Digitalmusik, detaillierte Hintergrundgrafiken, 22 Kämpfer und schnelle Animationen versprechen jede Menge Spielspaß. Nachdem eine umständliche Codeabfrage gründlich genervt hat, kann man seinen Kämpfer aussuchen und wählen, ob man gegen einen menschlichen oder digitalen Gegner die Fäuste schwingen möchte. Die Hintergrundgrafiken sind nicht einmal so schlimm, und auch die Musik quält nicht sonderlich. Allerdings lassen mir die Animationen das Wasser in die Augen schießen. Dreiphasenanimation (das Sprite wird bei einem Sprung unten, mittig und oben dargestellt) im Verbund mit einer derb schwammigen Steuerung verpassen dem Spielspaß schon nach wenigen Minuten den „Finishing Move".



Ultimate Body Blows ist ein Kampfsportspiel wie jedes andere. Richtig enttäuschend sind jedoch die unspektakulären Animationen.

Doppelpaß

Rechtzeitig zum Jahr nach der WM werden wir mit einer Kombi-CD beglückt: sowohl Anstoß als auch dessen WM-Edition findet sich auf dem Silberling, der ansonsten mit viel ungenutztem Platz beeindrucken kann. Für angehende Fußballer und Fußballtrainer vielleicht eine lohnende Anschaffung - wer jedoch schon beide Spiele besitzt, sollte auf keinen Fall zugreifen!

Harald Wagner ■

Spielspaß: 85%

Doppelpaß bietet eine komplette Simulation rund um das Spielfeld.



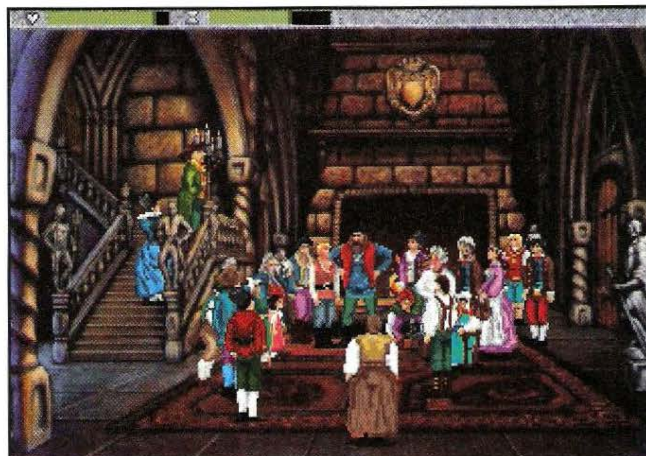
Quest for Glory IV

So in etwa sollte eine CD-ROM-Konvertierung aussehen: 20 hochbezahlte Hollywood-Schauspieler, die wir bereits in Filmen wie Indiana Jones oder Roger Rabbit bewundern durften, gaben den Adventuregestalten ihre (nicht immer) wohlklingenden Stimmen. Hätte Sierra auch noch die Grafik und die Musik aufpoliert, wäre sogar ein zweiter Kauf dieses Spiels zu vertreten gewesen.

Harald Wagner ■

Spielspaß: 82%

Die Sierra-Saga hätte statt einem Remake eher einen Nachfolger verdient.



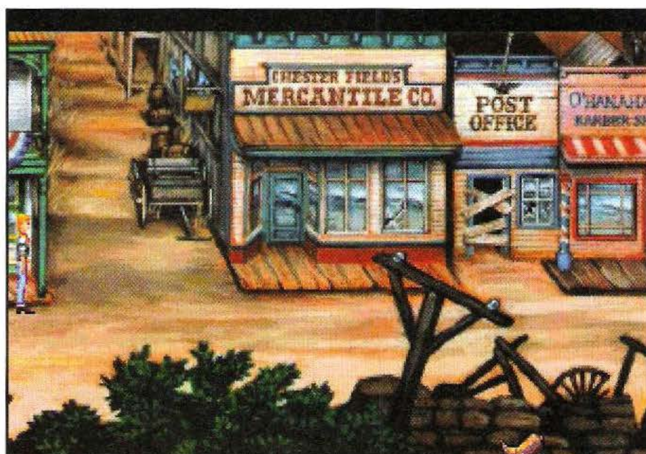
Freddy Pharkas

Die witzige Westernparodie rund um den Apotheker Freddy ist nun auch auf CD erhältlich. Sierra hat sich mit der CD-Version des Western-Adventures nicht allzuviel Mühe gegeben. Zwar liegt wie gewohnt eine DOS- und eine Windows-Version vor, außer dem geringfügig verbesserten Sound unterscheidet sich die Silberversion jedoch nicht von der bereits etwas älteren Diskettenversion, bei der nur der „Multimedia"-Aufkleber fehlt.

Harald Wagner ■

Spielspaß: 71%

Das Westernspekakel konnte bereits als Diskettenversion nur wenige Freunde finden.



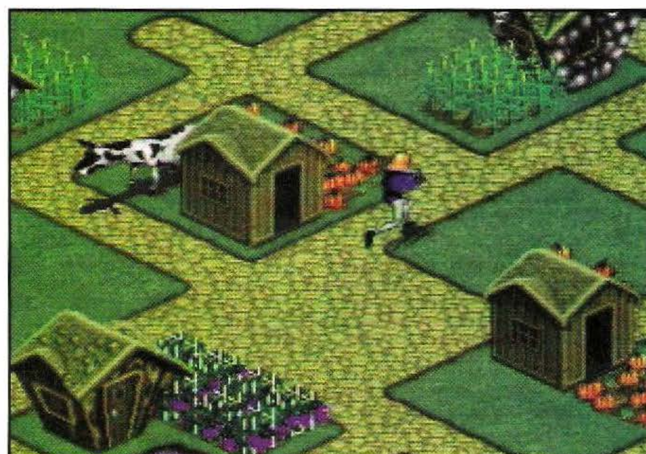
The Horde

Dieses Wirtschafts-/Strategiespiel war zu seiner Zeit eine durchaus ungewöhnliche Erscheinung, 1994 fanden sich aber sehr viele solcher Spiele in den Verkaufsregalen. Verständlicherweise möchte der Hersteller wieder Boden gut machen, da ihm aber lediglich eine nicht ganz fehlerfreie Übersetzung ins Deutsche eingefallen ist - macht nichts: am genialen Spielprinzip hat sich nichts geändert und jetzt können auch überzeugte „Nicht-Engländer" zu The Horde greifen.

Harald Wagner ■

Spielspaß: 80%

Die Hordlinge fanden im letzten Jahr unzählige Nachahmer, die das Original weit übertrafen.



NASCAR Racing

Aufgebohrt

Die zum Test freigegebene Beta-Version erwies sich im direkten Vergleich mit der Endversion als lahme Krücke.





Und es geht doch: Auch im SVGA-Modus sind flotte Runden möglich.

Die CD-ROM-Version der Stock-Car-Simulation ließ nicht lange auf sich warten. Das wohl spektakulärste Autorennspiel des Jahres 1994 wurde in der Presse wegen der ausgezeichneten Grafik zwar überschwenglich gelobt, aufgrund des langsamen Bildaufbaus aber gleichzeitig für unspielbar erklärt. Die Programmierer scheinen sich die Kritik an ihren Testversionen zu Herzen genommen zu haben und verbesserten radikal die Grafik-Engine. Nun lassen sich die Stock-Cars auch in Super-VGA vernünftig fahren, sogar die aufwendigen externen Kamerapositionen lassen sich während der Fahrt problemlos einschalten. Einzig die immer noch etwas träge Steuerung, die auch bei der CD-Version zu gelegentlichen Ausrutschern in die Seitenwand führt, trübt den Spielspaß. Gegenüber der Diskettenversion konnten wir keine Unterschiede ausmachen, lediglich die Festplatte wird etwas geschont.

Harald Wagner ■



SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
● SVGA	Joystick ●
386 er	EMS
386 er	AdLib ●
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 1MB	Roland
CD 12MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Simulation



Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
87%	55%	55%	80%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

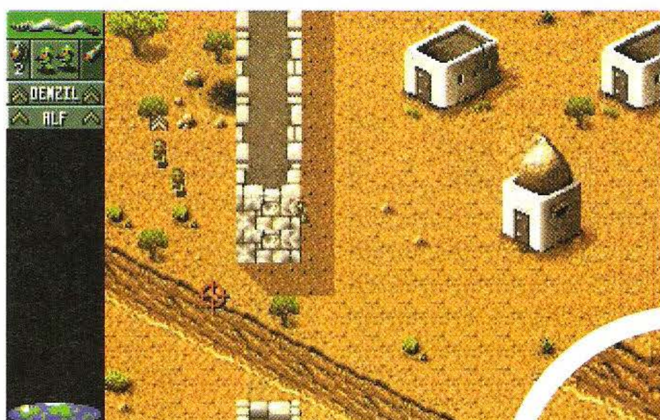
HERSTELLER
Virgin

Cannon Fodder 2

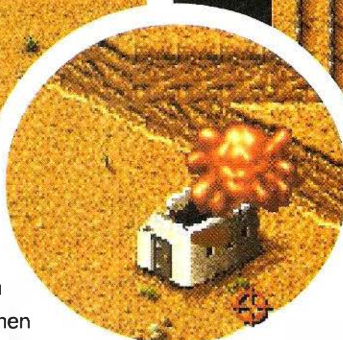
Gewaltig



Bereits der erste Teil konnte sich durch eine Indizierung in die Schlagzeilen bringen, der zweite Teil ist um keinen Deut harmloser und zeugt wieder von pechschwarzem Humor.







Auch im zweiten Teil muß man sich mit seiner kleinen Truppe durch verschiedene Szenarien kämpfen!

Cannon Fodder 2 ist sicherlich eine Art Weltanschauung: man lenkt winzigste Pixelmännchen über bewaldete Gebiete, schießt ohne Munitionsbeschränkung unzählige Gegner über den Haufen, wirft einige Handgranaten durch die Gegend - und all das ohne einen Hauch von Strategie, ohne jegliche sinngebende Hintergrundgeschichte. Cannon Fodder 2 ist eben ein reinrassiges Actionspiel!

Schlicht

Das Handling des Spiels ist, wie auch das Briefing zu Beginn jeder Mission, von beeindruckender Schlichtheit: Nach einem Mausklick mit der linken Maustaste rennen die eigenen Mannen zum Mauscursor, die rechte Maustaste veranlaßt die Soldaten, mehr oder weniger genau in Richtung des Mauscursors zu schießen. Trifft man nun einen Gegner, beginnt dieser zu blinken und verschwindet - oder er bleibt laut schreiend und wehrlos am Boden liegen. Für Abwechslung sorgen Kisten mit Handgranaten, die meist zwischen Häusern zu finden sind. Hiermit läßt sich so ziemlich alles in die Luft jagen.

Zeitdruck

Kommt die vorherrschende Schlichtheit dem Gameplay stark zugute, so macht sie sich gerade bei Grafik und Sound negativ bemerkbar: die fade Musik, die langweiligen und synthetischen Soundeffekte, das selbst für Puristen zu kurze Briefing und die Zielgenauigkeit der Soldaten hätten liebevoller und detaillierter ausgearbeitet werden müssen. Über die winzige Darstellung der Soldaten läßt sich streiten - das ist einfach Geschmackssache. Trotz aller Mängel - irgendwie macht Cannon Fodder 2 Spaß. Es ist sicherlich kein Spiel für jeden Tag, aber zum kurzen Abreagieren eignet es sich besser als jede Flippersimulation.



Haben Sie sie entdeckt? In diesem Bild verstecken sich sieben Soldaten.

Harald Wagner



Der Nachschub der Rekruten erinnert nicht umsonst an die Lemminge.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick ●
386 er	EMS ●
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster ●
HD 2MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 80,-

HERSTELLER: Virgin

RANKING

Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
62%	39%	80%	76%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

CASE - Computer Aided Software Engineering anhand von Klik&Play

Windows-Spiele



Oft genug hat man sich nach dem Kauf eines Spiels schon gedacht: das kann ich besser! Diesem Ansinnen stehen aber nicht nur fehlende Programmierkenntnisse entgegen, auch die notwendige Zeit steht nicht immer zur Verfügung. Mit entsprechenden CASE-Werkzeugen soll nun jeder auf die Schnelle Programme erstellen können: mit Hilfe des Computers eröffnen sich neue Perspektiven für Gelegenheitsprogrammierer.

von Harald Wagner

Jahrzehntelang war das Programmieren von Computern eine Angelegenheit für blasse, magere und unrasierte junge Männer, die tage- und nächtelang nur ihre dicken Hornbrillen zwischen sich und den Computer ließen. Erst in letzter Zeit wurde die Hardware programmiererfreundlicher und ausreichend leistungsstark, um es den Softwareherstellern zu erlauben, bequeme Entwicklungswerkzeuge einzusetzen. Beispiele hierfür sind der Ressourcen-Workshop von Borland, mit dem man immerhin grafische Oberflächen gestalten kann, oder Delphi vom gleichen Hersteller, das noch einen Schritt weiter gehen soll: die Oberfläche wird gezeichnet und den darauf befindlichen Objekten werden Events (Ereignisse) zugeordnet, mit denen sich der gesamte Programmablauf steuern lassen soll. Delphi erzeugt damit ein Programmlisting in der Programmiersprache Pascal, in die der Entwickler nur noch wenige eigene Zeilen einfügen muß, um ein komplettes Programm zu erzeugen. Ob sich diese Ziele verwirklichen lassen, ist noch dahingestellt, da der Erscheinungstermin von Delphi ständig verschoben wird.

Spiele aus dem Baukasten

Ein ähnliches Konzept verwendet Klik&Play, allerdings ist hier der Einsatzbereich stark eingeschränkt: anstatt mit beliebigen Objekten wie etwa Tabellenkalkulationen, Datenbanken, Dialogboxen und dergleichen zu hantieren, kann der Softwaredesigner nur Bitmaps verwalten. Damit lassen sich aber recht ansehnliche Resultate erzielen - mit lediglich zwei Objekten (Ball und Schläger) und ca. zehn Ereignissen ist ein Spiel der Art „Ping Pong" programmiert, welches noch vor ca. 15 Jahren immerhin die ganze Welt erstaunen konnte. Klik&Play eignet sich nur für die Erstellung von Spielen und nur für Windows, „ernsthafte" Anwendungen lassen sich damit nicht programmieren.



Ein Autorennspiel ist nur eines der in den Bibliotheken fast fertigen Spiele, meist ist ein Zusammenbauen bereits vorhandener Elemente zum Gamedesign völlig ausreichend.

in Handarbeit



Spiele für zwei Gegner sind schnell geschrieben, ein One-on-One mit Computergegnern stößt an die Grenzen der Möglichkeiten von Klik&Play.



Ein Missile Command ist innerhalb einer halben Stunde zu erstellen, nur die unzähligen Ereignisse sind niemals ganz vorauszusehen.

Statisches Windows

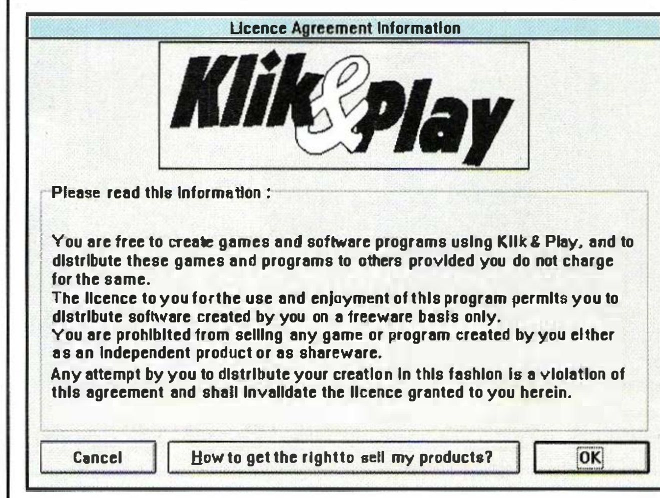
Es gibt bereits seit längerem Tools, mit denen sich Labyrinthspiele oder Adventures designen lassen, allerdings ohne einheitliche Oberfläche, meist mit eigener Skriptsprache und oftmals äußerst spröder Bedienung. Das hier vorgestellte Produkt von europress hilft dem Programmierer mit der gewohnten Oberfläche von Windows, einem leicht verständlichen, objektorientierten Ansatz und zahlreichen gut durchdachten Werkzeugen. Das englische Handbuch führt den Käufer anhand eines Beispiels schnell in die Bedienung ein und behauptet, nur die Phantasie des Programmierers schränke die Möglichkeiten von Klik&Play ein - einige weitere Einschränkungen sollen aber nicht verschwiegen werden: so konnte auch auf einem Pentium 90 kein brauchbares Scrolling erzeugt werden, auch 3D-Effekte werden von Klik&Play nicht bewältigt.

Objektorientiert

Immerhin können umfangreiche Adventures, Ballerspiele, Flipper, Plattformspiele oder Brettspiele entwickelt werden, wobei sich das „Programmieren" in hauptsächlich zwei Teile aufteilen läßt: das Gestalten des Bildschirms mit grafischen Objek-

Die rechtliche Seite

Europress erlaubt es den Käufern zwar, beliebig viele Programme zu erstellen und diese als Freeware zu verteilen. Sobald aber mit diesen Programmen Geld verdient werden soll, greifen die strengen Lizenzbestimmungen: die Programme müssen zu europress gesendet werden,


Licence Agreement Information

Klik & Play

Please read this information :

You are free to create games and software programs using Klik & Play, and to distribute these games and programs to others provided you do not charge for the same.
The licence to you for the use and enjoyment of this program permits you to distribute software created by you on a freeware basis only.
You are prohibited from selling any game or program created by you either as an independent product or as shareware.
Any attempt by you to distribute your creation in this fashion is a violation of this agreement and shall invalidate the licence granted to you herein.

Cancel | How to get the right to sell my products? | OK

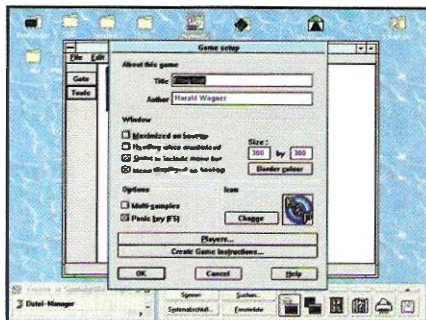
wo sie auf Spielbarkeit und Fehlerfreiheit geprüft werden. Nach möglichen Nachbesserungen seitens des Autors wird dem Programm ein neues Titelbild verpaßt (anstelle des Klik&Play-Logos) und über europress vertrieben, der Autor erhält lediglich Tantiemen. Auf diese Weise stellt europress sicher, daß die mit Klik&Play erstellten kommerziellen Programme ein gewisses Niveau aufweisen, außerdem ist dies sicherlich eine interessante Einnahmequelle für das Softwarehaus. Wer allerdings Klik&Play zum vollen Preis im Kaufhaus ersteht, findet auf der Verpackung keinen Hinweis auf diese Geschäftspraktiken - Compilerhersteller wie Borland oder Microsoft haben solche Lizenzbedingungen nicht nötig. Wer nun aber glaubt, mittels eines Resource-Kits einfach die Copyright-Bemerkungen aus dem eigenen Programm entfernen zu können, wird enttäuscht - jede Änderung am Programmtext führt unmittelbar zu einer „Allgemeinen Schutzverletzung".

Gewinn und Verlust

Gebühr an europress für den Vertrieb selbsterstellter Programme: jährlich bis zu 30 Pfund – Gegenleistung: Tantiemen: 0,75 bis 1 Pfund je verkaufter Kopie

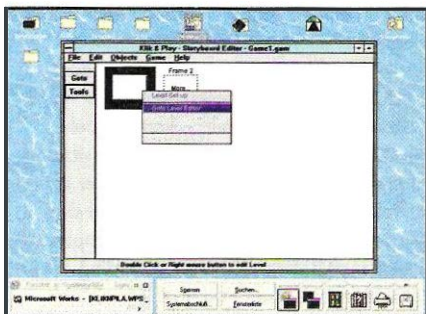
Gebühr für die Klubmitgliedschaft: jährlich 20 Pfund
Gegenleistung: Hotline, Klubzeitschrift, Rabatte

Fling Out - ein Spiel im Eigenbau



Hier werden allgemeine Einstellungen festgelegt.

Gemäß der akademischen Lehre vom strukturierten Programmieren sollte bereits vor dem eigentlichen Programmieren das komplette Konzept einer Software auf verschiedenste Weise zu Papier gebracht, jedes Ereignis vorausgeahnt und trotzdem jede denkbare Erweiterung möglich sein. Das Konzept des objektorientierten Programmierens weicht diese bürokratischen Forderungen bereits etwas auf, das grafische Softwaredesign hat sich fast völlig davon gelöst. Es spricht nichts dagegen, sich mit einer guten Idee vor den Computer zu setzen und drauflos zu „programmieren": das „Listing" ist gut lesbar, und für Erweiterungen benötigt man keinerlei Schnittstellendefinitionen.



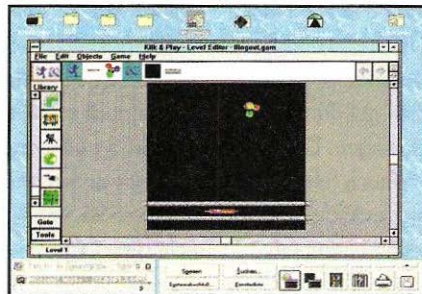
Hier legen Sie das Grundkonzept des Spiels fest.

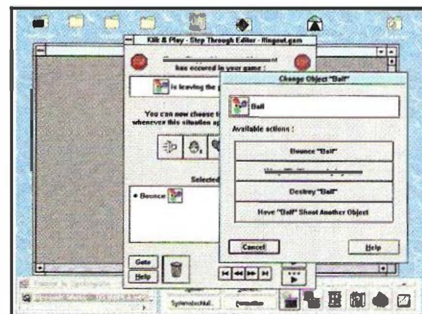
1. Die Idee

Sinnvoll ist es, die Idee möglichst schnell und ohne unnötige Schnörkel zu malen. Das hier beispielhaft vorgeführte Spiel soll letztendlich eine Mischung aus Flipper, Ping Pong und Break Out werden - um irgendwo anzufangen, wird aber nur ein schlichtes Ping Pong gemalt: Im Game-Setup wird der Titel vergeben und die Bildschirmgröße festgelegt, im Storyboard-Editor wählt man anschließend den ersten Frame (Level), um diesen zu editieren.

2. Der Bildschirm

Dort wird der Hintergrund schwarz bemalt und zwei Spielobjekte werden entworfen: ein Ball und ein Schläger, die beide entweder gemalt werden oder aus den Bibliotheken entnommen werden können. Anschließend erhalten die Objekte Eigenschaften: der Ball wird computergesteuert, der Schläger wird vom Spieler mit der Maus bewegt. Hier kann man zwar einen Bewegungsbereich festlegen, werden die Grenzen aber berührt, bleibt der Schläger abrupt stehen, was nicht ganz optimal ist. Also wird noch eine „Führungsschiene" gezeichnet und als „Obstacle" definiert.





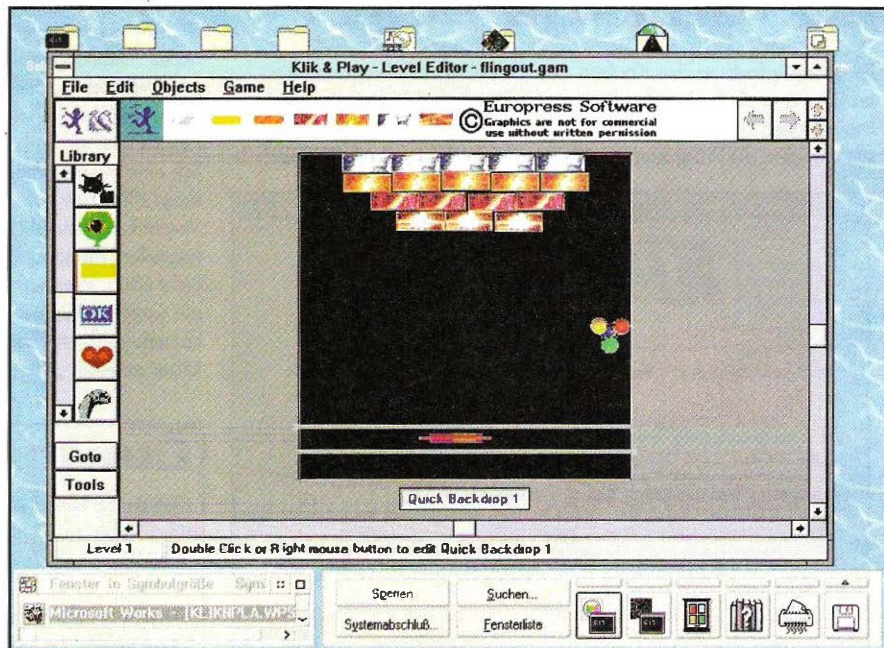
Mit dem „Step Through Editor" werden den Objekten verschiedene Funktionen zugeteilt.

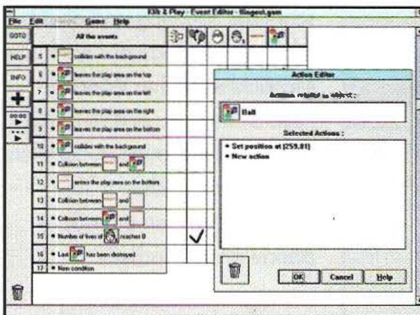
Würde man diese schwarz malen, wäre sie nicht einmal sichtbar.

3. Die Ereignistabelle

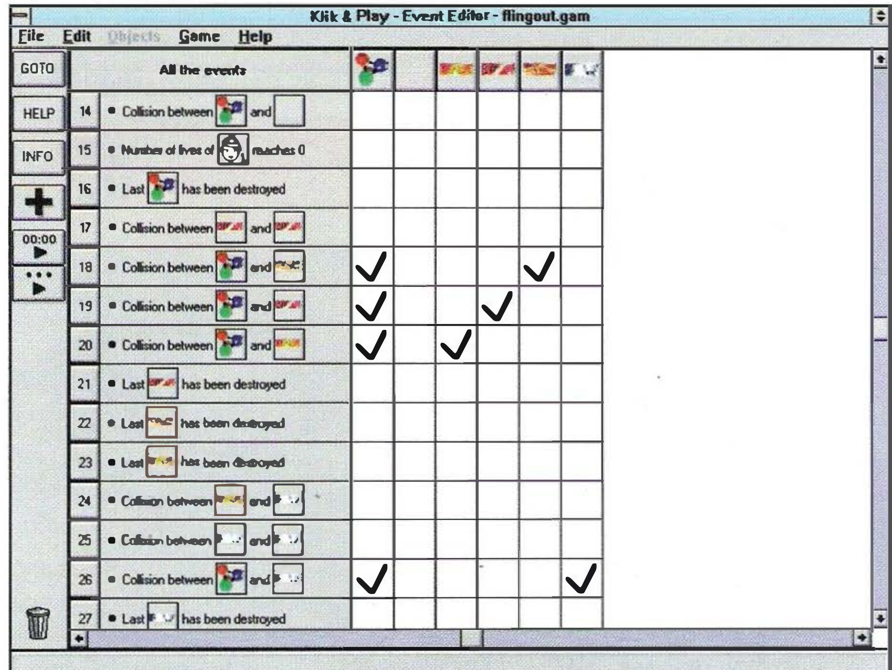
Nun kann bereits ein erster Test stattfinden. Hierzu wählt man aus dem Hauptmenü den Step-through-Editor, der das Spiel startet und bei jedem auftretenden Ereignis fragt, wie denn darauf zu reagieren sei. Wenn beispielsweise die Begrenzungen mit dem Boden kollidieren, ist darauf nicht zu reagieren, wohl aber bei einer Kollision des Schlägers mit dem Ball. In diesem Fall

Im Leveleditor können Sie Ihrem Programm den letzten Feinschliff verleihen. Durch die zahlreichen Icons läßt sich das Menü leicht bedienen.





Was passiert, wenn der Ball eine Position verläßt.

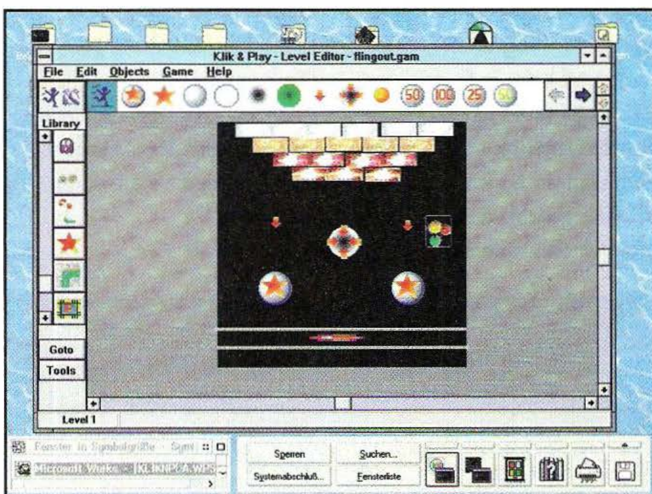


Über den Event Editor lassen sich durch einfaches Klicken „If-Then"-Schleifen realisieren.

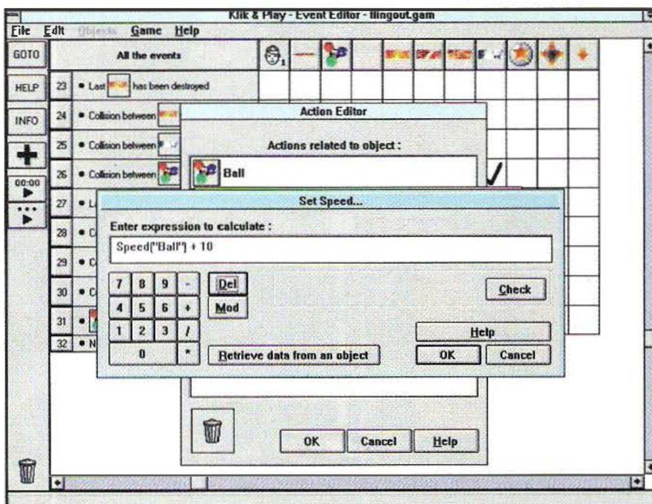
erhält der Ball die Aufgabe, seine Richtung zu ändern: „Bounce". Berührt der Schläger die Führungsschienen, wird einfach dessen Y-Position auf den alten Wert gesetzt, lediglich beim Verlassen der Kugel nach unten sind gleich zwei Aktionen zu tätigen: Zum einen ist die Anzahl der Leben um eins zu reduzieren, zum anderen muß der Ball neu gestartet werden.

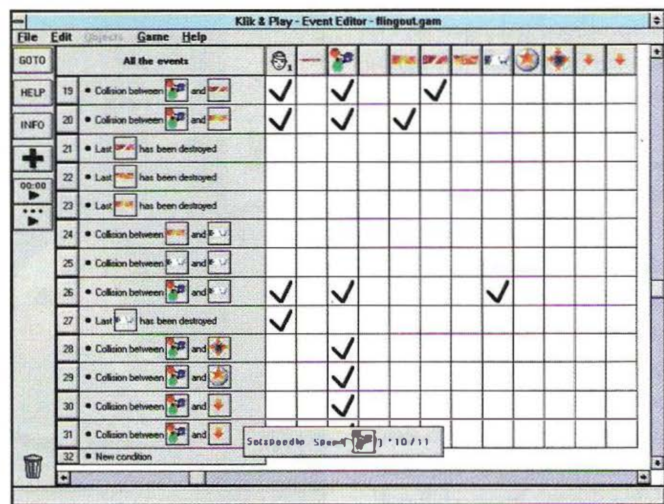
4. Erweiterungen

Nachdem nun der Ping Pong-Teil fertig ist, können einige Break Out-Steine definiert und verteilt werden - eine entsprechende Bibliothek existiert bereits. Wird einer der Steine vom Ball berührt, so ist der Stein zu zerstören, der Ball zu bouncen, und der Spieler erhält einige Punkte. Nachdem der letzte Stein zerstört wurde, käme der nächste Level dran, in unserem Fall lassen wir aber einfach das Spiel von neuem beginnen. Da das nun existierende Ping Out etwas zu einfach ist, bauen wir noch einige Gemeinheiten ein: Flipperobjekte, die den Ball in eine beliebige Richtung schießen, ihn beschleunigen oder abbremsen. Nachträglich muß nun aber auch die Geschwindigkeit von neuen Bällen wieder auf den Standard gesetzt werden. Der Frustlevel wäre bei den Spielern sonst viel zu hoch, und das Spiel würde schnell in der Ecke landen. Jetzt ist bereits ein fertiges Flong Out vorhanden, mit etwas Make-Up wie etwa Titelbild, mehreren Levels und einer Anzeige der Punkte und Leben. Danach steht einer Präsentation im Freundeskreis nichts mehr im Wege, auch der Vertrieb als Freeware ist gestattet. Nur für Vertriebsformen wie Shareware- oder Vollpreisprodukt sind noch einige Hürden zu nehmen.



Es läßt sich auch die Geschwindigkeit und damit gleichzeitig derLevel verändern (links unten).







Für Plattformspiele sind spezielle Einstellungen notwendig, trotzdem gibt es leider keine generelle Gravitation.

ten und dem Erstellen einer Ereignis-Behandlungs-Tabelle. Die Oberfläche wird hauptsächlich mit der Maus gezeichnet: aus zahlreichen Bibliotheken werden Grafiken ausgewählt und an die gewünschte Stelle gezogen. Diese Objekte werden anschließend mit Properties (Eigenschaften) versehen, d. h. es wird festgelegt, ob das Objekt zum Hintergrund gehört, vom Spieler oder vom Computer gesteuert wird, wie es animiert ist etc. Sobald die Oberfläche einigermaßen ansprechend gelungen ist, müssen die Events definiert werden. Auch hier steht dem Entwickler das Programm zur Seite, indem während des Probelaufs jeder Vorfall festgehalten und der Entwickler nach entsprechenden Folgehandlungen gefragt wird. Diese Eventhandler werden in eine Tabelle eingetragen, die sich jederzeit nachbessern und erweitern läßt. Auch eigene Ereignisse lassen sich definieren, um z. B. alle zehn Sekunden ein Raumschiff auf den Spieler loszulassen. Nach diesen Schritten ist das eigentliche Programm bereits fertig und kann der kleinen Schwester übergeben werden, die mit Sicherheit zahlreiche Fehler und unberücksichtigte Ereignisse finden wird. Noch dem Einfügen von Titelbildern, Auswahlmenüs und ähnlichem Luxus ist das Programm endgültig fertig und kann in Form einer EXE-Datei an Freunde und Bekannte weitergegeben werden. Zum ultimativen Werkzeug fehlt Klik&Play nicht viel: außer der mangelnden Unterstützung für schnelles Scrolling und 3D-Effekte vermißt man nur noch die Möglichkeit, echte Windows-Hilfe-Dateien zu erstellen und externe Programme aufzurufen, was es ermöglichen würde, Videos abzuspielen oder Spielstände abzuspeichern.

Zeitvertreib

Das Programm wendet sich nicht nur an Anwender, die mit dem aktuellen Angebot an Windows-Spielen unzufrieden sind und sich auf die Schnelle ein eigenes kleines Spiel designen wollen. Auch umfangreiche und anspruchsvolle Spiele lassen sich problemlos erstellen - die Arbeitszeit hierfür summiert sich ober schnell auf mehrere Wochen oder gor Monote. Nur für Programmierer, die mit den Programmen auch Geld verdienen wollen, ist Klik&Play nicht ganz geeignet. Die beinahe unverschämten Lizenzbedingungen von europress verleiden wohl jedem Programmierer die Lust am Arbeiten.

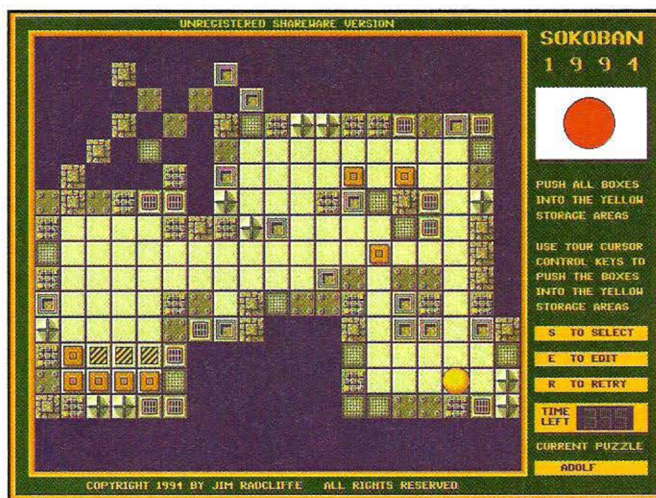


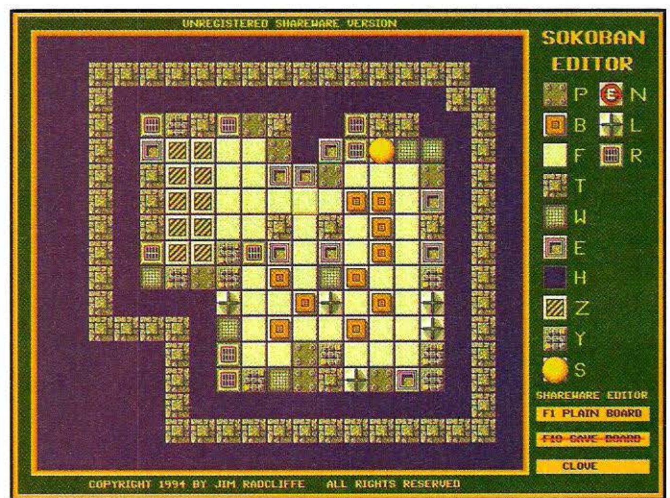
In einem der Beispiel-Games, die im „Quelltext" vorliegen, haben sich die Entwickler selbst verewigt.

Sokoban 94

Klassiker im neuen Gewand

Das kann es doch nicht mehr geben, dachten wir. Kennt denn überhaupt noch ein Kid von heute dieses Uralt-Denkspiel, das vor dem Altklassiker TETRIS eine ganze Generation fesselte. Ordnung schaffen heißt die Devise in diesem erstklassigen VGA-Remake. Was einst nur das Problem eines Lagerarbeiters war, beschäftigt schon morgen die Nation. Wie schiebe ich alle Kisten, die im Lager so rumstehen, in eine bestimmte Ecke? Dumme Frage! Aber ganz so einfach ist das in diesem verwinkelten Gebäude nicht. Könnte man über die lästigen Kartonagen klettern oder an ihnen ziehen und nicht nur schieben, so wäre selbst ein Säugling in der Lage, das Problem zu lösen. Ein falscher Zug kann darüber entscheiden, ob man sich selbst jede Chance verbaut, den Level erfolgreich abzuschließen. Die Sharewareversion ist mit 42 Levels ausgestattet. Sie können diese Levels auch mit dem Editor nachbearbeiten oder gänzlich neue Herausforderungen kreieren. In der Vollversion ist es zusätzlich möglich, eigene Levels hinzuzufügen und diese mit einer Art „Protection" zu schützen. Ein Spiel, das jeder, der beim Denken die Abwechslung sucht, haben muß!



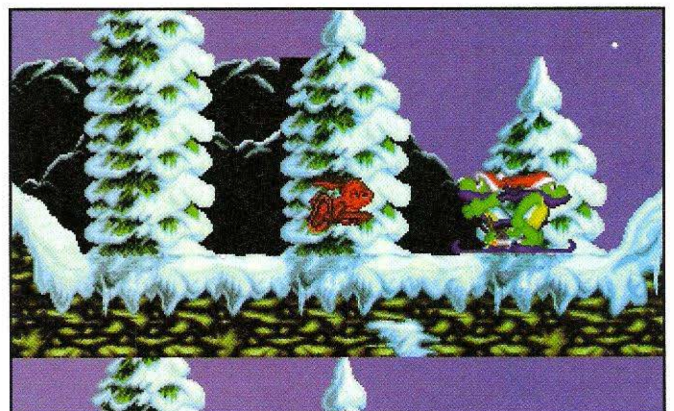


Jazz Jackrabbit

Schneeflöckchen

Auch an unseren Spielehelden geht die Jahreszeit nicht vorbei. Wie könnte es also anders sein - es mußte ein Jazz Jackrabbit kommen, bei dem unser Hase sich durch Eis und Schnee quälen muß. Auch die sonst so lästigen Kröten halten bei starkem Schneefall jetzt Winterschlaf, und so sind die Gegner diesmal Skifahrer und Yetis. Diese spezielle Winter-Edition des Verkaufsrenners beinhaltet drei neue Standard- und neue 3D-Bonus-Levels. Die neuen Animationen, Grafiken, Gags und der Sound namens „Holiday Soundtrack" sind wieder einmal hervorragend geglückt. Ein Muß für jeden Jazz-Fan und ein Heidenspaß für alle, die es noch werden wollen. Diese Version ist einzeln lauffähig, Sie brauchen also nicht Jazz Jackrabbit „Classic" zu besitzen. Vielen Dank, Epic!



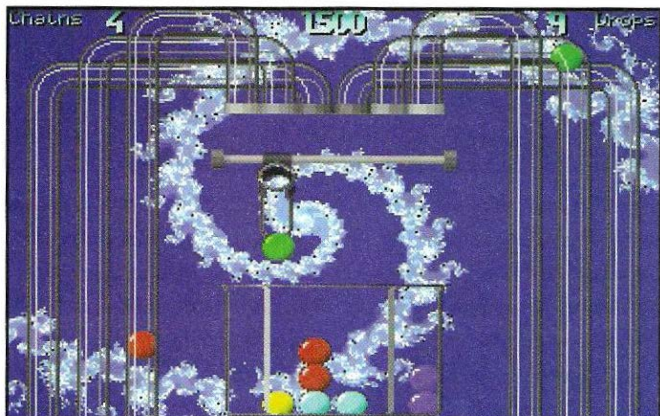


Tubes

Laborchemie

Wenn schon mal der Name Impulse Software gefallen ist, wollen wir diese Gelegenheit gleich zur Vorstellung eines weiteren Programmes dieses Herstellers verwenden. Denn nicht nur unter Windows, sondern auch unter DOS zeigt sich, was diese Programmierer können: ein alter Spielgedanke mal ganz anders und absolut fesselnd umgesetzt. Bringen Sie drei gleichfarbige, herabfallende Kugeln zueinander und schwups, weg sind sie. Nicht gähnen, jetzt kommt der Teil ohne den 20km-Bart. Diese farbigen Kugeln erscheinen nicht aus dem Nichts, sondern werden über sechs ineinander verschlungene Glasröhren zugeleitet. Mit einem Reagenzglas können sie diese auffangen und in den Laborbehälter schütten. Interessant hier vor allem der Aspekt der Zwischenlagerung von momentan unangenehmen Farben. Mit zahlreichen Sonderstoffen, Katalysatoren oder Mutagenen wird das Ganze zur echten Herausforderung. Grafisch bemerkenswert, spielerisch optimal und dazu geistig anspruchsvoll - eine super Mischung!





Univesa V5.0

Universal

Nur kurz erwähnt: wegen des BIOS-Wirrwarrs auf den Grafikkarten wurde ein neuer Univesa-Treiber notwendig. Dieser verspricht, mit allen handelsüblichen Karten zu kooperieren. Heutzutage, da jede Software auch in SVGA-Auflösung geliefert wird, ist dieses Utility auf den Rechnern umumgänglich, die nicht ohnehin 100%ig VESA-kompatibel sind. Dazu zählen erfahrungsgemäß nicht die Karten von Cirrus Logic, ATI, Diamond - daher ein Utility, das man auf jeden Fall mit der eigene Karte testen sollte!

Solve it!

Spielehilfen

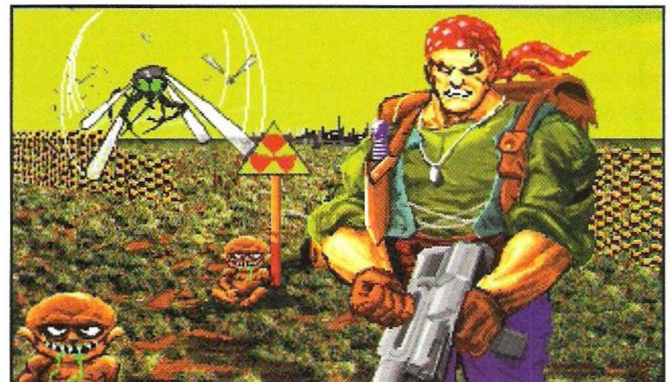
Da hat man ein Adventure und kommt einfach nicht weiter! Vielleicht kann da jetzt mit dieser Sammlung von Solve-Texten abgeholfen werden. Endlich bietet sich die Chance, dem eigenen Horizont ein Schnippchen zu schlagen und weiterzukommen. In dieser ersten Edition sind folgende Lösungen auf Disk erhältlich:

Adventureland, Adventure in Time, American Gladiator, Alice in Wonderland, Alone in the Dark II, Amazon, Another World, Batman, The Colonel's Bequest, Blue Force, Eco Quest, Blackpool, Bloodstone, Block Cauldron, Black Dragon, Bloodnet, Buck Rogers II, Humans (Codes), Conquests of Camelot, Corruption, Critical Path, Crimson Crown, Crowley Adventure Game, Crypt of Meda, Crime Wave, Cyborg, Wrath of Denethenor, Daemonsgate, Deadline, Dark Lord, Dungeon Master, Legend of Kyrandia 3, Dreamweb, Dragon Sphere, Freddy Pharkas, Simon the Sorcerer, Gabriel Knight, Masters of Orion, Goblins Quest 3 Solve, Heimdall 2, Hero's Quest, Jurassic Park, K.G.B., Laura Bow 2, Lawnmower Man, Lemmings incl. Levelcodes, Lord of the Rings, Leisure Suit Larry (1,2,3,5,6), Myst, Ultima 8, Wrath of the Gods, Inherit the Earth, Pool of Radiance, Police Quest (1,2,3,4), Star Trek - Judgment Rites, Return to Zork, Superhero League of Hoboken, Space Quest (1,2,3,4), Beneath a Steel Sky, Day of the Tentacle, Tom Long, UFO Tips/Taktiken, Wrath of the Gods, Cutthroats, Coveted Mirror, Deadline Adventure Game, Deja Vu 1, Dragon's Lair III, Dungeon Master, Dark Queen of Krynn, Darkseed, Earthquake, The Enchantor, Esctramm, E.T. Comes Back, Free D.C., Mystery Funhouse, Future Wars, Goblins, Goldrush, Inspektor Griffu, Hook.

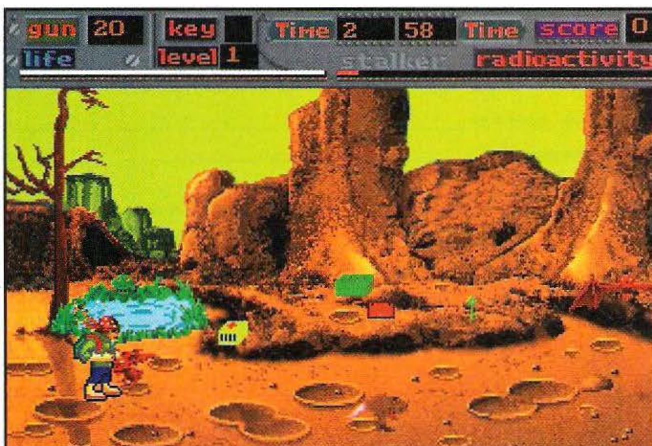
Stalker

Weg ins Feuer

Vor vielen Jahren hat ein SuperGau ein ganzes Gebiet um ein Atomkraftwerk zur radioaktiv verseuchten Todeszone gemacht. Nur einer hat genug Mut, dorthin zu gehen und nach dem Golden Sphere, dem Schlüssel, der alle Wünsche erfüllen soll, zu suchen. Dieser harte Bursche ist der Stalker. Warum heißt aber dieses menschenfreie Naturparadies Todeszone? Nun ja, jahrelanges strahlendes Wetter ging an den heimischen Tieren nicht ganz spurlos vorbei, und so scheinen einige Gene aus ihrer vorbestimmten Bahn geworfen worden zu sein. Um den teilweise sehr aufdringlichen Beißern Herr zu werden, kann man sich mit zurückgelassenen Waffen und Munition versorgen. Nun, die Autoren bezeichnen das Spiel als ein Jump & Run-Game. Wenn man aber davon ausgeht, daß man in Stalker Schlüssel finden muß, um Türen zu öffnen, und



eigentlich gar nicht so viel springt, sondern kämpfend umherirrt, sollte man es eher ein Action-Adventure nennen. Grafisch wurde bei diesem Programm noch nicht das große Los gezogen und so erscheint das Ganze, abgesehen vom Intro, doch etwas simpel. Nichtsdestotrotz kann man mit Stalker eine Menge Spaß haben. Wie weit dabei das FUN-Barometer klettert, hängt ganz davon ab, ob man nicht zufälligerweise Wing Commander 3 im CD-ROM-Laufwerk hat!

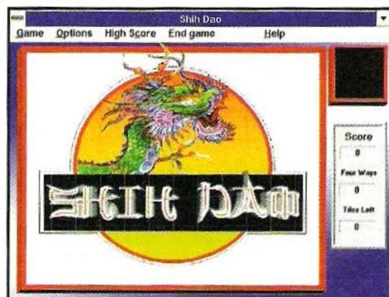




Shia Doo

Impulsiv

Langsam wird`s doch! Je näher Windows 95 kommt, desto mehr Spiele verirren sich im Fenster. Mit Shia Dao legt Impulse Software ein Denkspiel vor, dessen Grafik und Flair (im Shareware-Markt) alles bislang Dagewesene übertrifft. Hier wird nicht mehr einfach lieblos mit Visual Basic hantiert oder das zweitausendste Kartenspiel mit fertigen Libs gezeigt. Schön gezeichnete Steine gilt es nach chinesischen Regeln auf einem Feld zu plazieren. Fast meint man, es handle sich um Mahjiong rückwärts, doch es geht lediglich darum, möglichst viele Steine unterzubringen. Kriterium für das Anlegen ist Gleichheit nach Farbe oder Kennzeichnung. Um die Sache zu vereinfachen, werden alle möglichen Züge angezeigt. Denjenigen, die Multimedia-Anwendungen lieben, aber immer noch Minesweeper spielen, sei dieses ausgezeichnete Programm ans Herz gelegt.



Super Retriss Pro

Kostenlos

Man denkt kaum, wie viele Möglichkeiten aus diesem Spiel noch herauszuholen sind. Mit Super Retriss Pro ist wohl jetzt fast alles abgedeckt. Neben dem herkömmlichen Tetris-Spiel, das mit immerhin 112 Levels implementiert ist, kann dieses Spiel noch vieles mehr. Neben der geklauten Idee weist diese Variante wenigstens eine enorme Eigenleistung an Ausgestaltung und Feinheiten auf. Nicht zu vergessen ist der hervorragende Zone- und Level-Editor. Mit diesem kann man sich eigene Levels kreieren und diese dann in Zonen unterteilen. Wer jedoch erst einmal in medias res gehen (spielen) möchte, der findet mit den bereits fertigen drei Zonen stundenlanges Steinefallen. Alles in allem ist SRP eine sehr gute Tetris-Variante, an der sich einige professionelle Hersteller etwas abschauen könnten. Jetzt der Hit zum Schluß: das Game ist Free Ware, jawohl, kostenlos uneingeschränkt spielbar! Nur die Diskette, die müssen Sie sich schon kaufen.





DEMOSERVICE

Das Beste, was der Shareware- und Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Alternative!

1. Der König der Löwen 79%



Das Spiel zum gleichnamigen Kinoerfolg, sicherlich nicht nur für Jump & Run-Fans sehr interessant. Erforschen Sie mit Simba die ersten Levels des tiefen Dschungels - voll spielbar (1 Disk)!

2. Aladdin 89%



Das Jump & Run des Jahres! Wer sich in diesem Genre heimisch fühlt, darf Virgins Megaknaller nicht verpassen. Super Scrolling, hinreißende Animation und tolles Gameplay wird hier geboten (1 Disk)!

3. Lollypop 67%



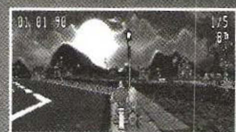
Die neue Demo des zuckersüßen Jump & Run-Spiels aus deutschen Landen. Vor allem die niedlichen Grafiken sind der Programmierergruppe RainbowArts toll gelungen(1 Disk)!

4. Lothar Matthäus Super Soccer 90%



Obwohl wir uns mitten im Winter befinden, geht es auf dem Rasen heiß her - zumindest am heimischen Bildschirm! Lothar Matthäus gehört neben FIFA Soccer zu den Fußballspielen des Jahres (1 Disk)!

5. Coverdisk PC Games 2/95 Neu



Sie haben die PC Action gekauft, möchten aber das Demo zu B. C. Racers und die Bugfixes zu Bundesliga Manager nicht missen? Dann bestellen Sie doch einfach die Disk kostengünstig nach!

Hotline für Bestellungen und Reklamationen
Telefon: 09 11/30 68 68

PC Games
Demoservice

ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

1. ❒ Der König der Löwen	(DM 4,-)
2. ❒ Aladdin	(DM 4,-)
3. ❒ Lollypop	(DM 4,-)
4. ❒ Lothar Matthäus	(DM 4.-)
5. ❒ Coverdisk PCG 2/95	(DM 2,50)
Alle Demos zusammen für DM	14,95!!!

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu.
(Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

Absender:

Name, Vorname, Telefon

Adresse

Zahlungsweise:

❒ Bankeinzug, Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❒ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❒ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum — Rechtsverb. Unterschrift

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

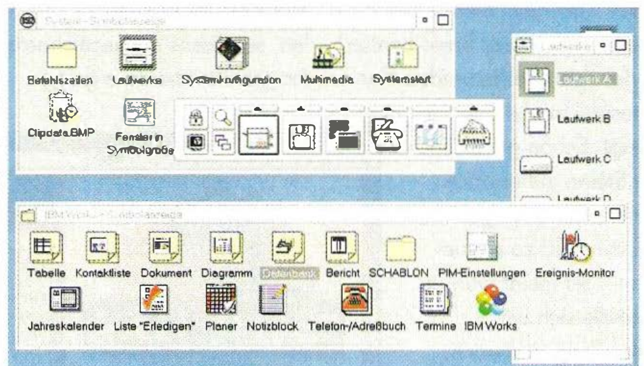
Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8174439

Presseticker

Einen Fehler im **Pentium**, genauer gesagt in der Fließkomma-Einheit, mußte **Intel** eingestehen. Mit der Behauptung, dieser Bug führe nur in extrem seltenen Fällen zu falschen Ergebnissen, versucht man derweil, den Schaden zu begrenzen. Doch schon laufen Anwender Sturm und fordern Austausch der defekten CPUs. Diesen könnte Intel mit den neuen 75- und 100-MHz-Modellen liefern, bei denen der Fehler korrigiert sein soll. Die nächste Bilanz wird dann allerdings nicht mehr ganz so toll aussehen. Und schon kursieren die ersten Pentium-Witze. Kleine Kostprobe: Warum wurde der Pentium nicht 586 genannt? Als die Marketing-Abteilung die nächste Versionsnummer ausrechnete und 100 zu 486 addierte, erhielt sie als Ergebnis 585.9994518 - das war dann einfach zu kompliziert. +++ Die aktuelle Beta-Version von **Windows 95** wurde kürzlich an Betatester ausgeliefert. Erstmals sind weite Teile schon ins Deutsche übersetzt, und auch die Funktionalität scheint fast vollständig. Um die Wartezeit bis zum Erscheinen der endgültigen Version Ende des ersten Halbjahres 1995 zu überbrücken, startet **Microsoft** das Windows 95 Preview-Program. Für rund DM 70,- können 50.000 Anwender in Deutschland ab Februar eine Beta-Version erwerben und testen - ein raffinierter Schachzug, um die PC-Gemeinde bei Laune und von **OS/2** fernzuhalten.

Vobis goes OS/2

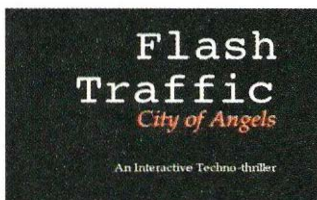
Wie eine Bombe schlug bei Insidern diese Meldung ein: Vobis liefert ab sofort serienmäßig jeden PC mit OS/2 statt mit DOS und Windows aus - und das für die nächsten drei Jahre. Zum Januar wolle man gar die Verträge mit Microsoft ganz aufkündigen und dann DOS und Windows nur noch gegen Aufpreis liefern. Ähnliche Meldungen erreichten uns auch von Escom und anderen PC-Herstellern. Erfreut zeigt man sich bei IBM: Im Weihnachtsgeschäft hofft man, allein in Deutschland rund 400.000 Kopien von OS/2 an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Damit schnellt der deutsche Marktanteil von OS/2 quasi über Nacht auf rund 1 Million Exemplare hoch - im Vergleich zu 5 Millionen Windows-Installationen eine beachtliche Zahl.



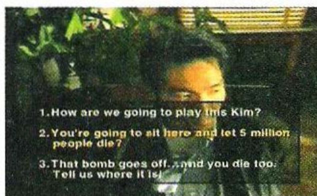
Die Schote des Monats

Microsoft ist immer gut für einen Lacher: Nachdem Bill Gates den Kauf der Konkurrenz-Firma Intuit bekanntgegeben hatte, wird sich jetzt das amerikanische Kartellamt erneut mit Microsoft beschäftigen. Daraufhin tauchte im Internet eine (natürlich gefälschte) Pressemeldung auf, daß Microsoft das Kartellamt kurzerhand ebenfalls kaufen wolle - Anwälte könne man schließlich nie genug haben. Auf die Bitte eines Journalisten, ein Mitglied der Microsoft-Geschäftsleitung mit Sinn für Humor solle sich zu dem Vorfall äußern, kam aus Redmond die Antwort, so jemanden gäbe es bei Microsoft nicht.

Der neue Trend: Video CD







Flash Traffic - der Techno-Thriller mit MPEG-Videos ist der Beginn von interaktivem Video in TV-Qualität.

Das Ende der ruckeligen Miniatur-Videos ist in Sicht, denn immer mehr Hersteller bieten Karten zum Abspielen von Video-CDs an. Diese zusätzliche Hardware ist nötig, da die Videos um den Faktor 200 komprimiert wurden und nur durch leistungsfähige Zusatzhardware in Echtzeit entpackt werden können - selbst ein Pentium wäre hier überfordert.

Spea schickt mit der Showtime Plus eine Kombikarte ins Rennen, die für rund DM 900,- noch eine Grafikkarte mit ET4000-W32p bietet. Von Creative Labs wird mit der Video Blaster MP400 für etwa DM 600,- eine reine Abspiellösung angeboten, und DTP Media hat mit dem MPEG Blaster eine Karte für deutlich unter DM 600,- in Angebot. Klassiker unter den MPEG-Abspielkarten ist natürlich nach wie vor die ReelMagic von Sigma Designs.

Interaktives Video bietet das Spiel Flash Traffic von Sigma Designs, das speziell für die ReelMagic entwickelt wurde: Drei CDs mit über zwei Stunden Videoclips im MPEG-Format erlauben bei diesem Techno-Thriller - ein Terrorist will mit einer Atombombe eine Stadt in Schutt und Asche legen - insgesamt 52 verschiedene Lösungsmöglichkeiten. Weitere Filme sind schon in Produktion und werden noch im ersten Quartal erwartet.







Auch bekannte Top-Musiker wie Prince und Inxs kommen demnächst von Video CD.

U96 Interactive

Techno unter Windows



Alex Christensen alias U96, Ex-DJ und bekannt durch sein Remix von „Das Boot", schwimmt nun auch auf der Welle der interaktiven Musik-CDs mit. Unter der Regie der Multimedia-Spezialisten von Pixelpark entstand eine in den ersten Minuten verwirrende Mischung aus Adventure und Multimedia-Präsentation unter Windows. In mehreren virtuellen Räumen finden sich letztlich Informationen über U96, Video- und Audio-Clips sowie Spiele und Gimmicks, die erforscht werden wollen. Ebenfalls auf der CD sind mit „Club Bizarre" und „Love Religion" die aktuellen Hits von U96 sowie ein weiterer, bisher nicht veröffentlichter Audio-Track.
Die gelungene grafische Aufmachung und die fetzigen Technosounds können nur bedingt über die fehlende Innovation hinwegtäuschen: Irgendwie vermag die Herumklickerei unter Windows, die zu den wesentlichen Dingen - einem Hifi-Studio zum Abspielen der Audio-Tracks und einem Archiv mit Infos über Alex Christensen - führt, auf Dauer kaum zu faszinieren. Die übliche Warterei unter Windows trägt auch nicht gerade zur allgemeinen Erheiterung bei. Wer sich jedoch die Zeit bis zum Erscheinen des neuen Albums verkürzen möchte, findet mit der CD einen netten, aber mit DM 99,- recht teuren Zeitvertreib.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 7 239 31-0

ADAC Special Auto 95

Opel oder VW, BMW oder Mercedes?

Detaillierte technische Daten und Preise von fast allen in Deutschland erhältlichen Automodellen bietet die erste CD-ROM, die in direkter Zusammenarbeit mit dem ADAC entstand. Ein wesentlicher Punkt ist auch hier die Möglichkeit zur Suche nach einem bestimmten Autotyp mit Hilfe geeigneter Kriterien. Beschleunigung, Anzahl der Zylinder, Kaufpreis und sogar die maximalen Dachlasten lassen sich hier auch in Kombination angeben. Wer wissen will, wie sein Wunschauto nach einem Unfall aussieht, kann einen der 25 AVI-Clips von ADAC-Crashtests abrufen. Zum günstigen Preis von DM 69,- wird die bis dato umfassendste und beste Datenbank zum Thema Auto geboten, die als Kaufberatung ideal einsetzbar ist.



Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

MotoDisc

Motorrad-Auswahl per CD-ROM



Entstanden ist diese CD in Zusammenarbeit mit der Motorrad-Zeitschrift MO, die Bildmaterial und technische Informationen beisteuerte. Zu fast allen derzeit lieferbaren Motorrädern sind technische Daten sowie viele Bilder enthalten, 750 insgesamt. Durch Anklicken von bestimmten Teilen am Motorrad kann meist ein detailliertes Bild und eine technische Beschreibung aufgerufen werden. Die Suchmöglichkeiten nach bestimmten Modellen sind perfekt: Die Sortierung nach technischen Daten oder dem Kaufpreis ist nichts Besonderes, hier können aber auch Kriterien wie Sitzhöhe, Art der Bremsanlage, Reifen- oder Felgengröße angegeben werden. Daneben sind alle Adressen der deutschen Importeure, Informationen über Reiseveranstalter sowie Anbieter von Sicherheitskursen enthalten. Das unter Windows laufende Programm ist außergewöhnlich flott und einfach zu bedienen. Bei einem Preis von nur DM 69,- kann diese CD jedem Biker nur an Herz gelegt werden.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0

Die Music Mega ROM

Das interaktive Popmagazin

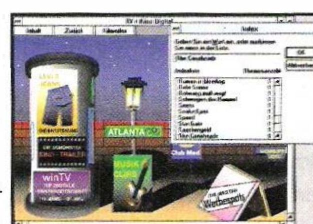
Die CD-ROM als Ersatz für eine Musikzeitschrift? Sony Music stellt mit der Music Mega ROM ein Popmagazin auf CD vor, das mit Videoclips, Bildern und vielen Songs über die bei Sony Music unter Vertrag stehenden Bands berichtet. Mainstream ist also angesagt, und Kritiken bleiben zunächst einmal außen vor. Präsentiert wird das Ganze von der Comic-Figur Larry, ein durch die Bilder stolpernder Hunde-Verschnitt mit Sonnenbrille und E-Gitarre. Die Aufmachung der Windows-Software ist recht pappig und besteht aus einer bunten Mischung von Hintergrundinformationen und Unterhaltung. Für DM 69,- gibt es die auf PC und Apple Macintosh laufende Scheibe.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0

TV und Kino digital

CD-ROM als Dauerwerbesendung

Highlight dieser CD-ROM sind aktuelle Trailer von kommenden Kinofilmen, die in der Originallänge von jeweils zwei bis drei Minuten als AVI-Videoclip mit ausreichender Bildqualität vorliegen. Daneben ist eine komplette Übersicht aller in den nächsten drei Monaten anlaufenden Kinofilme vorhanden, die um die eine oder andere Bilddatei ergänzt wurde. Außerdem wird die CD fleißig als Werbeträger genutzt: Die auf dem Cover vollmundig als Kurzfilme und Vorstellung von TV-Sendern erwähnten Clips sind nichts weiter als Werbefilme verschiedener Sendeanstalten. Um den Unterhaltungscharakter zu wahren, sind Interviews, Musik-Clips sowie mit WinTV eine digitale Fernsehzeitschrift enthalten, die wir im Test jedoch nicht zum Laufen brachten. Für DM 29,- gibt's hier eine geballte Ladung Werbung, wenig Information, keine Kinokritiken - und damit auch keine Kaufempfehlung.

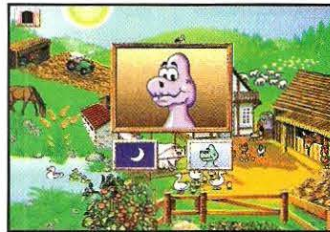


Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0

Der kleine Bauernhof

Ich glaub' mich tritt ein Pferd

Nach Programmstart unter Windows erscheint in einem Fenster ein nettes Panoramabild eines Bauernhofs: im Hintergund ein Traktor auf dem Feld, vorne ein Schweinestall, rechts davon Hund und Katze friedlich vereint und schließlich ein kleiner Weiher mit Enten inklusive Nachwuchs. Daß der kleine Bauernhof für Kinder ab drei Jahren entwickelt wurde, wird durch die einfachen, aber gut gemachten Grafiken deutlich.



Von Programmen wie „Just Grandma and Me" verwöhnt, erwartet man nun, daß die Szene von selbst zum Leben erwacht oder der Mauszeiger durch Ändern seiner Form wenigstens andeutet, wo sich ein Klicken lohnt. Denkste: Nach einiger Zeit der Inaktivität watscheln zwar zwei Gummi-Dinosaurier (!) über das Gelände, doch beim Erforschen der Details ist der Anwender auf sich allein gestellt. Über kurz oder lang wird dann doch ein Klick zum Beispiel auf den Traktor gewagt und siehe da - das CD-ROM-Laufwerk erwacht zum Leben. Irgendwann erscheint ein weiterer Bildschirm, diesmal eine Großaufnahme des Geräteschuppens, und das Spielchen geht von vorne los. Schließlich tauchen dann noch Videos von umherkurvenden Traktoren auf, bei denen der Sprecher zu erklären versucht, warum die Akteure keine Straßen zum Umherfahren benutzen.

Die pädagogische Grundidee dieser Software ist für uns nur schwer nachvollziehbar, zumal der für Kinder wichtige spielerische Aspekt wohl etwas zu kurz kommt - auf eine abschließende Bewertung dieses technisch sicher nicht schlechten Produkts, das für DM 109,- zu haben ist, verzichten wir deshalb lieber.

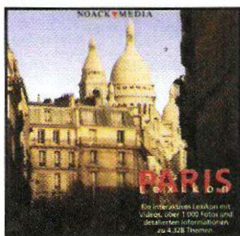
Info: TeachMedia GmbH, Freimanner Str. 18, 85737 Ismaning, Tel. (089) 96 43 59

Reiselust - Reisefrust

Der **Islond Inside Trekkingführer** bietet eine nette Rundreise durch Island, wobei die Autoren teilweise aus eigener Erfahrung berichten und somit wertvolle Tips für den nächsten Urlaub geben können. Obwohl die Aufmachung der Software eher einfach ist, sind die gebotenen Informationen die geforderten DM 48,- wert. Angeboten wird die CD-ROM beispielsweise von DirectMedia.

Fremdsprachen lernen unter DOS - hier können Sie sich in doppelter Hinsicht quälen: Sofern Sie die Paukerei der Vokabel nicht schafft, sind Sie nach der Arbeit mit der unter DOS laufenden Software am Ende. Abgefragt werden Vokabeln, und mit Hilfe spezieller Lernblätter und Lückentexte wird die Grammatik gebüffelt. Topware bietet auf den CDs noch jeweils 100 weitere Shareware-Programme zum Thema Lernen an. Erschienen sind bislang **Professional English, Profesional Espanol** und **Professionell Francais** zum Preis von jeweils DM 19,95.

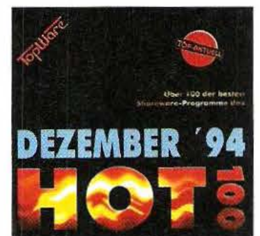


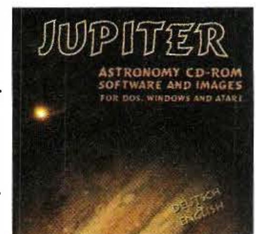


Wollen Sie sich auf den „wichtigsten" Wortschatz für den nächsten Urlaub beschränken, bietet die CD **Words for Flirts** genau das richtige. Redewendungen und lockere Sprüche nicht nur zur ersten Kontaktaufnahme werden in Deutsch und anschließend in der jeweiligen Sprache unter Windows über eine hoffentlich vorhandene Soundkarte abgespielt. Im Prinzip finden sich auf der CD-ROM also nur Sounddaten im WAV-Format - bei einem Preis von DM 49,- geht diese Rechnung nicht auf. Ein universelles Nachschlagewerk zu Frankreichs Hauptstadt ist das **Paris Lexikon** von DirectMedia. Zu rund 4.000 Stichworten finden sich kurze Erklärungen, die unter Windows mit einigen Bildern und Videos im Briefmarkenformat präsentiert werden. Gesteigerten Wert auf einen Unterhaltungscharakter wurde bei dieser Produktion nicht gelegt, und so werden wahrscheinlich nur echte Paris-Fans die DM 68,- in diese CD-ROM investieren.

Shareware-Sammlungen

Sechs Richtige - und das für nur DM 49,-? Der Simon Verlag macht's möglich mit seiner Sammlung **Six-Pack,** die - wer hätte es gedacht - tatsächlich aus sechs CDs besteht. Die **Monats-CD November 1994** von CDV enthält interessante Spieletitel wie One Must Fall, die aktuelle Version 1.10 von Jazz Jackrabbit, Skyroads 2.0 sowie mit der Vollversion von Megrims Rache die Fortsetzung von Escape from Ragor. Topware bietet auf der **CD des Monats** November mit Scantree die Vollversion eines Tools zum Durchforsten der Festplatte, und auf der **Dezember-Ausgabe** gibt es den CD-Player Pro 1.30 als Vollversion. Die Monats-CDs sind nach wie vor für DM 29,95 erhältlich. Speziell für Windows-Anwender wurde die CD **Windows Shareware Welt** zusammengestellt, die Topware für DM 19,95, in der zweiten aktualisierten Fassung vertreibt. Und noch eine Sammlung, diesmal die 100 besten Shareware-Titel aus dem Dezember, bietet Topware unter dem Titel **Hot 100 - Dezember 94** für DM 9,95 an. **Jupiter CD-ROM** heißt eine umfangreiche Sammlung von Shareware zum Thema Astronomie, die der Autor eigenen Angaben zufolge bereits seit sieben Jahren sammelt. Sternengucker können die CD-ROM zum Preis von DM 59,- bei DirectMedia erwerben.







Ausgesuchte Shareware zum Thema **Elektronik** gibt es auf der gleichnamigen CD von Topware für DM 9,95. **Schwarz Rot Gold** ist eine weitere Sammlung mit deutscher Shareware, die in der mit 1.800 Programmen bei Topware für DM 29,95 zu haben ist. Ebenfalls ausschließlich deutschsprachige Shareware bietet NBG auf der **CD German Only Vol. 3** an, die jetzt in der dritten Auflage auf dem Markt ist und DM 19,- kostet.

Redshift

Der Weltraum - Unendliche Weiten...

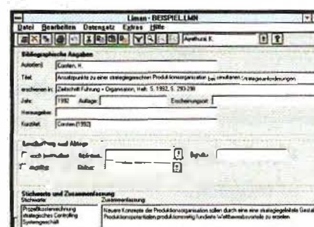
Astronomie-Software ist in der Regel eine ziemlich langweilige Angelegenheit: Auf schwarzen Bildschirmen erscheinen weiße Punkte, Linien zeigen bestenfalls noch die Sternbilder - doch von hartgesottenen Hobby-Astronomen abgesehen, kommt hier niemand ins Schwärmen. Mehr Spannung verspricht Redshift, das optisch bislang anspruchsvollste Programmpaket zum Thema Sterne, Sonnensystem und Weltraum. Da wäre zum einen die Sicht vom Weltraum auf die Erde und andere Planeten: Die Planetenoberfläche präsentiert sich in detaillierter Form mit - sofern vorhanden - Kontinenten, eisbedeckten Polarkappen oder im Falle des Mondes mit allen Kratern, exakt nachgebildet. Über verschiedene Kontrollpanels können Sie Ihren Standort beliebig wechseln und den Planeten aus beliebigen Blickwinkeln und Entfernungen betrachten. Den Wechsel des Standortes können Sie in Form einer fließenden Animation mit Rotation und Bewegung der Himmelskörper als AVI-Video speichern, was phantastische Kamerafahrten erlaubt.
Neben diesen Spielereien bietet Redshift aber auch wissenschaftlich interessante Funktionen: Astronomische Ereignisse und die Konstellation des Sternenhimmels lassen sich über einen Zeitraum von 15.000 Jahren abrufen. Fachbegriffe werden in einem astronomischen Lexikon erläutert, und eine Bildgalerie mit phantastischen Aufnahmen sowie Videosequenzen von Weltraummissionen sorgen für ausreichend Hintergrundinformationen. Redshift kostet DM 149,- und wird noch im Januar auch in deutscher Fassung auf den Markt kommen.

Info: Meredian Software, Richtweg 19, 28195 Bremen, Tel. (0421) 3 37 74 73

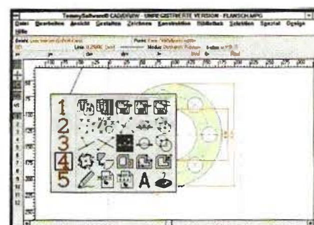


Weitere Anwendungen

Eine Adreßverwaltung mit der Möglichkeit zum Einbinden von Bildern und einem integrierten Mini-Editor mit Serienbrieffunktion sowie Etikettendruck bietet Topware mit **Profistart für Windows** an. Der Import von schon vorhandenen Daten geschieht reichlich fummelig über ein externes Programm, aber immerhin ist die Software sowie eine kurze Anleitung komplett in Deutsch und kostet auch nur knapp DM 30,-.
Die **Windows Application Bar 2.0** von Topware ist eine sinnvolle Erweiterung für Windows: In einer Leiste lassen sich Programme oder Dokumente installieren, die anschließend auf Knopfdruck bequem und schnell aufgerufen werden können. Auf der CD-ROM sind 100 weitere Shareware-Titel enthalten, so daß die fälligen DM 14,95 gut angelegt sind.

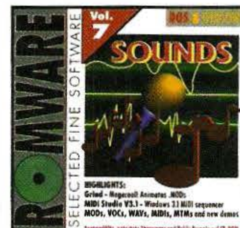


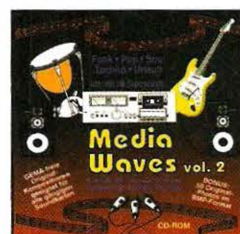
Die Literaturverwaltung **Liman** 2.0 ist nun auch in einer lizenzierten Vollversion auf CD-ROM für DM 49,95 von Topware erhältlich. Liman verfügt über umfangreiche Such- und Sortierfunktionen, eine Stichwortverwaltung und Volltextsuche. Einziger Haken: Das Hauptfenster wird unter Windows ohne Scrollbalken dargestellt, beim Verkleinern wird der Inhalt einfach versteckt.



Das bekannte Zeichenprogramm **CAD Draw** von Tommy Software bietet Topware in der Version 2.00d auf CD-ROM an. Ein 32-seitiges Booklet beschreibt in kleiner Schrift die wichtigsten Funktionen des Programms. Für DM 49,95 erhalten Sie eine lizenzierte und Update-fähige Vollversion, mit der sich technische Zeichnungen im Handumdrehen erstellen lassen.
Eine neue CD-ROM-Reihe stellt Topware mit der Norton Collection vor. Jede der fünf CDs faßt thematisch einen Teil der Programme aus den Norton Utilities zusammen. Bereits erhältlich sind die CDs **Norton FileFinder, Norton Diskettenpaket,** Norton Diagnosepaket und **Norton Rechnerpaket** zu Preisen zwischen DM 29,- und DM 49,-.

Sight & Sound



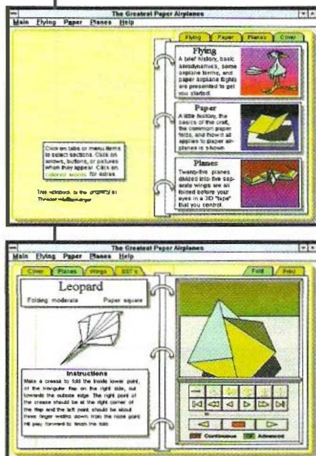


Ein „Sampling-Studio für Windows" zum Preis von knapp DM 30,-, das sich als ein reichlich primitiver Editor für Wave-Dateien entpuppt, der ausschließlich Mono-Aufnahmen verarbeitet, bietet Topware mit der CD **Sounder** an. **Sounds Vol. 7** von Romware bietet zum Preis von DM 9,90 einige neue Grafik- und Sounddemos, dazu mit MIDI Studio 3.1 einen Midi-Sequenzer für Windows sowie eine Reihe von Soundfiles im MOD-, MIDI- und WAV-Format. Eine bunte Sammlung von Sounddateien ist auf der Scheibe **Media Waves Vol. 2** enthalten, die der Simon Verlag für DM 24,80 anbietet. Im WAV-Format liegt eine Reihe von eigenproduzierten Kompositionen vor, die GEMA-frei für eigene Multimedia-Applikationen genutzt werden dürfen.
Unter dem Titel **TY-Culture** bietet der Simon Verlag eine neue Grafiksammlung an. Verschiedene Motive wie Motorräder und zahlreiche Airbrush-Designs sind in True-Color-Qualität zu Preisen zwischen DM 40,- und DM 60,- erhältlich.

Software auf Diskette

The Greatest Paper Airplanes

Papierflieger im Selbstbau



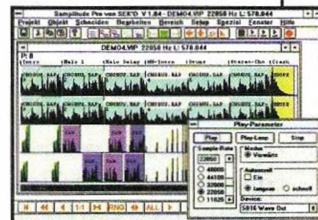
Das Bauen von Papierfliegern haben die meisten von uns noch vor dem Lesen und Schreiben gelernt, wobei die Flugfähigkeiten dieser Modelle doch eher bescheiden waren. Die hohe Kunst des Papierfliegerbaus vermittelt „The Greatest Paper Airplanes", eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Falten von Papierfliegern. Einzelne Arbeitsschritte können in einem Fenster in dreidimensionaler Darstellung nachvollzogen werden, wobei der Flieger jederzeit vergrößert oder gedreht werden kann. Auch ein automatischer Ablauf der Bauanleitung mit Tasten zum Vor- und Zurückspulen ist möglich.

Wem das nicht ausreicht, der kann über die angebotene Druckerausgabe einen Papierbogen mit den nötigen Falzkanten versehen lassen, optional druckt die Software auch gleich passende militärische oder zivile Verzierungen mit. Weiterhin enthalten ist ein kurzer historischer Abriß zur Entstehung der Fliegerei, Grundlagen zur Aerodynamik und den verschiedenen Papiersorten sowie ein Bildschirmschoner. Ein wirklich kurzweiliges Programm für alle Altersklassen, das (in Englisch) zum Preis von DM 59,95 angeboten wird.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37 , 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 9 72 24-0

Samplitude Pro

Das digitale Tonstudio im Wohnzimmer



Über das einfache Bearbeiten von Soundsamples geht das Harddisk-Recording hinaus, das im Prinzip die Funktionalität eines Tonstudios nachbildet. Zu den wichtigsten Funktionen zählt die Bearbeitung von mehreren Tonspuren. Die entsprechende Software ist in der Regel recht teuer - eine Ausnahme bildet Samplitude Pro, ein recht professionelles und bezahlbares Programm mit der Möglichkeit zur Verarbeitung von acht Audio-Spuren. An Hardware wird eine 16 Bit-Soundkarte sowie ein schneller PC mit einer großen Festplatte benötigt.

Unterstützt werden Samplingraten von bis zu 48 kHz, Crossfades zum Erzeugen von weichen Übergängen zwischen zwei Schnitten und das Abspielen von Samples mit verminderter Geschwindigkeit. Die Bedienung erfolgt wie gewohnt mit der Maus, was ein einfaches Ausschneiden und Bearbeiten von Samples ermöglicht. Am Ende des Arbeitsprozesses läßt sich aus den acht Tonspuren eine Stereo-Sounddatei im WAV-Format erzeugen, die optional über ein MIDI-Somple-Dump an externe Sampler geschickt werden kann. Genial ist die Möglichkeit zur Synchronisation von Samples mit MIDI-Dateien oder AVI-Videoclips, die jedoch nur in der Profi-Version für rund DM 500,- verfügbar ist. Eine mit rund DM 100,- deutlich preiswertere Light-Variante bietet keine Synchronisationsmöglichkeit und dürfte für den Einsteiger die richtige Wahl sein.

Info: TerraTec Ele tronic GmbH, Wallstraße 9, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. (02157) 8 17 90

PC-Lexikon und Computer Englisch

Guter Rat vom PC

Die gleichnamigen Taschenbücher aus dem Rowohlt Taschenbuchverlag werden hier in digitaler Form auf je zwei Disketten angeboten. Das PC-Lexikon enthält über 5.000 Fachbegriffe zur Computertechnik. Eine Suche nach Stichworten erspart gegenüber dem Taschenbuch die lästige Blätterei, und es können auch eigene Anmerkungen zu den jeweiligen Fachausdrücken gespeichert werden. Computer Englisch ist schließlich ein digitales Fremdwörterlexikon mit rund 38.000 Eintragungen, bei dem eine Suche sowohl nach deutschen als auch nach englischen Ausdrücken möglich ist. Auf Bildmaterial wurde bei beiden Programmen verzichtet, der Preis liegt bei jeweils DM 29,90.

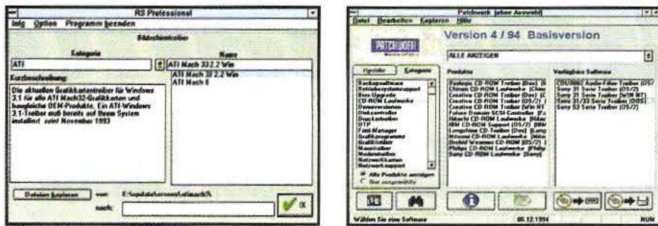


Info: Rowohlt Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 3 23 90 30

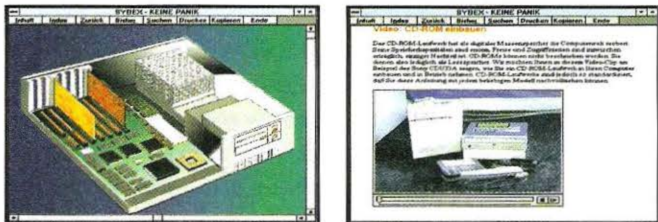
Anbieteradressen

CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 9 72 24-0
Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 93 31 02
DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0
Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 9 46 66-0
Markt & Technik Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar, Tel. (089) 4 60 03-0
NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0
Romware GmbH, Mendelssohnstr. 15d, 22761 Hamburg, (040) 89 95 80
Rowohlt Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 3 23 90 30
Sybex Verlag GmbH, Erkrather Straße 345-347, 40231 Düsseldorf, Tel. (0211) 97 39-0
TerraTec Electronic GmbH, Wallstraße 9, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. (02157) 8 17 90
TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1 26 73-30

Technik-Corner



Für die bemitleidenswerten Computer-Freaks unter uns, die noch ohne ein Modem auskommen müssen, sind jetzt Updates, neue Treiber und Patches auch auf CD-ROM erhältlich. Rowohlt Systhema bietet mit **Expert Update 1** für DM 39,- eine solche Scheibe an. Etwas teurer fällt die CD **Patchwork** von DirectMedia für DM 49,80 aus, die jedoch eindeutig über die komfortablere Oberfläche verfügt. Nachteil beider CDs ist die naturgemäß lange Vorlaufzeit für die Produktion, so daß Sie brandaktuelle Updates nach wie vor nur aus Mailboxen oder CompuServe erhalten.



PC selbst reparieren, tunen und erweitern wird von Sybex für DM 29,80 angeboten und besteht im wesentlichen aus einer Vielzahl von Videoclips, die den Einbau von Komponenten wie Laufwerken und Steckkarten erläutern. Die außerdem auf der CD-ROM enthaltenen Schaubilder und Beschreibungen überzeugen zwar nicht gerade durch professionelle Qualität, für technische Laien kann diese Scheibe aber dennoch durchaus als wertvolle Informationsquelle angesehen werden.



Eine Fernsehsendung auf CD erhalten Sie von Data Becker mit **PC Tuning** für DM 29,80. Wolfgang Rudolph, bekannt vom WDR Computerclub, beglückt uns mit seinen detaillierten Kenntnissen über den Einbau von Steckkarten und die Aufrüstung des PC mit weiteren Laufwerken oder zusätzlichen RAM-Bausteinen. Die Bildqualität der Videos ist recht gut, jedoch ist kaum weiterer Begleittext vorhanden.



In Form der CD-ROM-Serie **Multimedia-Training** versucht Sybex, den Umgang mit Standardsoftware wie Windows für Workgroups, Excel oder Word zu erklären. Die CD-ROMs, die zum Preis von jeweils DM 49,- zu haben sind, erläutern die wichtigsten Schritte zum Kennenlernen der Software in Form von Fragen und Antworten, die innerhalb der Anwendung über automatisierte Makros dargestellt werden. Sehr in die Tiefe gehen die Trainingsstunden jedoch nicht - immerhin: für einen Einstieg reicht's.

Pixfolio

Bequemes Verwalten von Bildersammlungen

Wer sich häufig mit Clip-Art- oder sonstigen Bildersammlungen herumschlägt, wird über kurz oder lang auf die Idee kommen, den Computer zur Verwaltung der riesigen Datenflut einzusetzen. Pixfolio ist das ideale Hilfsmittel dafür: Es erlaubt das Durchsuchen und Katalogisieren von Bildersammlungen auf CD, Festplatte oder sogar Netzwerken. Erkannt werden alle nur denkbaren Bildformate, Unterverzeichnisse können automatisch durchsucht und zu jedem Bild darf optional eine Beschreibung gespeichert werden.
Der Arbeitsablauf ist denkbar einfach: Erst wird der Name eines bestehenden oder neuen Archivs gewählt, dann erfolgt die Auswahl aller oder nur einiger Bilddateien, die jetzt in einer Dateiliste erscheinen. Wird die Erkennung gestartet, liest Pixfolio jedes Bild ein und wandelt es in ein kleines Abbild um, das anschließend mit dem Verweis auf die Ursprungsdatei gespeichert wird. Bei einem späteren Zugriff auf das Archiv fordert Pixfolio automatisch zum Einlegen der korrekten CD auf. Allerdings hat das Programm auch noch so seine Macken: In einem Archiv dürfen beispielsweise keine identischen Dateinamen vorkommen, was leider recht häufig der Fall ist, da diese oftmals mit kurzen Ziffernkombinationen versehen werden.

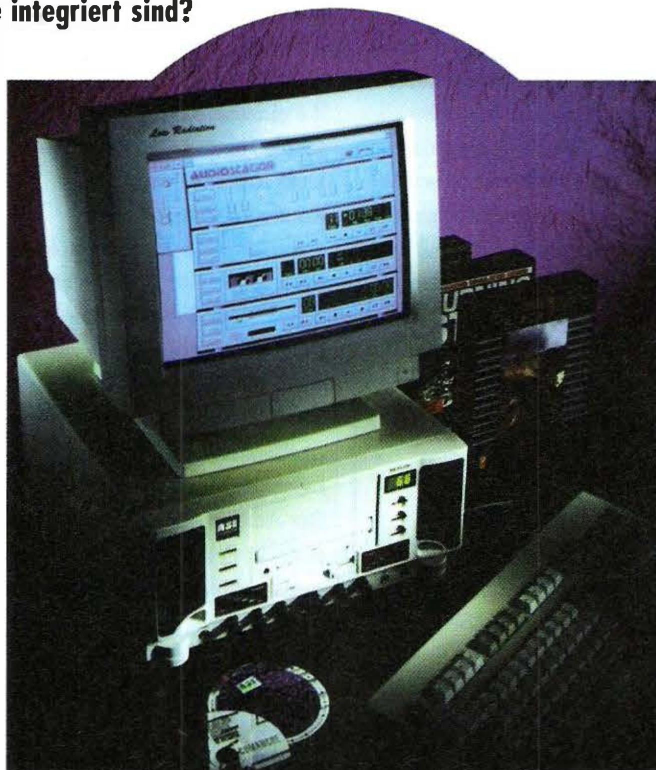
Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1 26 73-30



ASI Multimedia DX2/66 Adventure

Made in Germany

Über kurz oder lang wird fast jeder PC mit Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk bestückt und auf dem Schreibtisch Platz für Lautsprecher freigeschaufelt. Warum also nicht gleich ein Komplettsystem kaufen, in dem sogar schon die Boxen im Gehäuse integriert sind?



Aus der Fusion des früheren DDR-Kombinates Robotron und der Firma Aquarius, die vor einigen Jahren mit dem poppig gestylten Multimedia-PC T-Bird für Aufsehen sorgte, ist Aquarius Robotron Systems hervorgegangen, einer von wenigen PC-Herstellern, die ihre Geräte in Deutschland zusammenbauen. Produktionsstätten in den neuen Bundesländern sorgen für den Aufschwung Ost, und ein Label „Made in Germany" hinterläßt schließlich auf jedem Gerät einen guten Eindruck. Die Komponenten werden zwar nach wie vor in Taiwan oder Japan produziert, montiert werden die PCs jedoch in einer in Sömmerda/Thüringen gelegenen Produktionsstätte mit einer Kapazität von 300.000 Geräten pro Jahr.
An der Qualität gibt es nichts auszusetzen, und auch die Systemkomponenten wurden sinnvoll aufeinander abgestimmt. Die 16 Bit-Soundkarte Media Magic ISP-16 ist mit einem Multi-CD-Interface ausgestattet, über das ein CD-ROM-Laufwerk von Sony betrieben wird. Die Grafikkarte Mirage von Spea bietet unter Windows auch in hohen Farbtiefen noch ausreichende Geschwindigkeit und versorgt einen 15 Zoll-Monitor mit satten 91 Hz Bildwiederholfrequenz bei der häufig genutzten Auflösung von 800 x 600 Punkten mit 256 Farben. Die im Gehäuse integrierten Lautsprecher werden über einen integrierten Verstärker mit 2 x 20 Watt Leistung betrieben - der bei externen Aktivboxen übliche Kabelsalat mitsamt Steckernetzteil entfällt.
Vorbildlich das im Lieferumfang enthaltene Begleitmaterial: Sämtliche Anleitungen für Soundkarte, Monitor, Multi-I/O-Karte oder die Hauptplatine liegen komplett in Deutsch vor. Bereits installiert sind die aktuellen Versionen von DOS und Windows sowie alle nötigen Treiber für Sound- und Grafikkarte.
Getrübt wird das positive Gesamtbild lediglich durch die begrenzte Möglichkeit, den Rechner mit weiteren Steckkarten zu versehen: Obwohl drei 16 Bit-ISA-Steckplätze und drei Local-Bus-Slots vorhanden sind, werden die drei noch freien Steckplätze durch den auf der CPU aufgesetzten Lüfter blockiert, so daß nur noch extrem kurze Karten in die noch freien ISA-Slots passen. In der getesteten Ausstattung mit 8 MByte RAM und 420 MByte-Platte ist der ASI Multimedia-PC inklusive Monitor zum Preis von DM 3.500,- im Fachhandel erhältlich.

Christian Späthe ■

Fazit

- \+ leistungsfähiges Komplettsystem
- \+ Anleitungen für alle Komponenten in Deutsch
- \+ im Gehäuse integrierte Lautsprecher mit eigenem Verstärker
- \+ Stromsparfunktionen für PC und Monitor
- \- mangelnde Erweiterbarkeit

Steckbrief

Motherboard: VESA-Local-Bus mit UMC-Chipsatz, Award BIOS, Energy-Star, 256 KByte Cache
CPU: IBM/Cyrix 486 DX2-66 mit CPU-Lüfter
Steckplätze: 3 x VLB, 3 x ISA 16 Bit, 1 x ISA 8 Bit
Grafikkarte: Spea Mirage VLB, 1 MByte, Wiederholfrequenzen: 73 Hz bei 640x480 16 Mio. Farben, 91 Hz bei 800x600 256 Farben, 76 Hz bei 1024x768 256 Farben
Festplatte: Seagate ST3491A, 420 MByte, 14 ms
CD-ROM-Laufwerk: Sony CDU-33A CD-ROM, Double-Speed, 320 ms
Soundkarte: IPC Media Magic ISP-16, Multi-CD, Sampling mit 16 Bit bei 48 KHz
Gehäuse: Desktop, 2 x 5,25" und 1 x 3,5" Einschübe, integrierte Boxen, 2 x 20 Watt Verstärker
Sonstiges: 8 MByte RAM, VLB Multi-I/O, Cherry-Tastatur, Logitech-Maus
Monitor: 15"-Multiscan-Monitor, Lochmaskenabstand 0,28 mm, 66 kHz Horizontalfrequenz, MPR-II, Energy Star
Software: DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11, Voyetra Audiostation, Comanche, Burning Steel, Day of the Tentacle, Audio-CD
Preis: DM 3.500,-
Hersteller: Aquarius Robotron Systems GmbH, Daimlerstraße 16, 61352 Bad Homburg, Tel. (06172) 18 80, Fax (06172) 18 81 06

ViewSonic 15G

Sparsam, kompakt, und umweltfreundlich

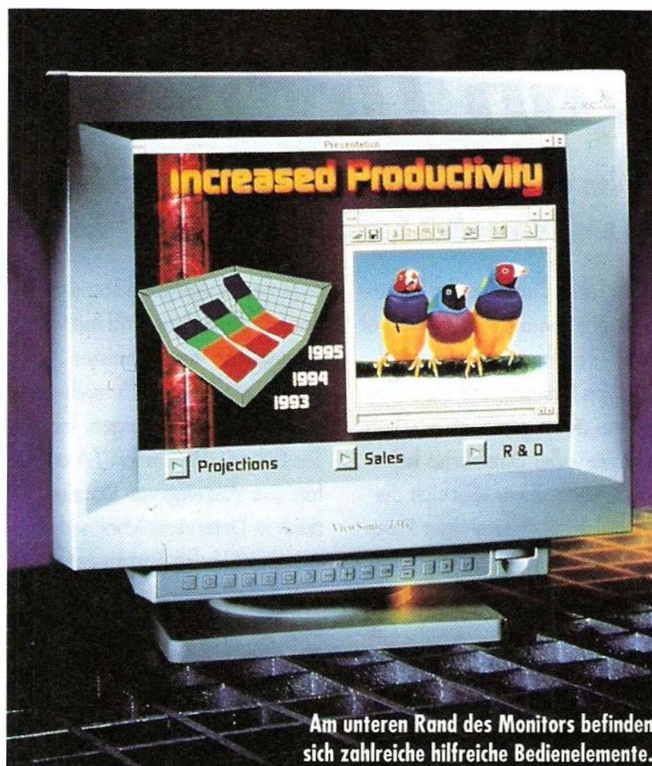
Daß nicht nur professionelle Bildbearbeiter und Layoutstudios auf Monitore mit einer größeren Bilddiagonalen angewiesen sind, hat Doom 2 überdeutlich bewiesen. Wer den ultimativen Kick am Bildschirm braucht, darf beim Display nicht sparen - die erste Stufe ist hier natürlich ein 15 Zoll-Monitor. Mit einem kompakten Gehäuse und einer überdurchschnittlichen Bildqualität präsentiert sich der ViewSonic 15G.

Eine ausreichende Abschirmung der im Monitor erzeugten Strahlung ist nach MPR-II gewährleistet. Gute ergonomische Wiederholfrequenzen werden durch eine Zeilenfrequenz von 64 kHz und eine Videobandbreite von 90 MHz erreicht. Bei einer Auflösung von 1.024 x 768 Punkten sind beispielsweise noch 76 Hz erzielbar, die maximale Wiederholfrequenz liegt bei 90 Hz. Im Stromverbrauch erweist sich der Bildschirm durch die Unterstützung des VESA-Standards DPSM (Display Power Management Signaling) als sparsam: Im Standby-Betrieb sinkt die Leistungsaufnahme auf rund 5 Watt (siehe auch PC Games 11/94, Kaufberatung Monitore).

Durch seine flache Bildröhre erlaubt dieser Monitor ein Ausnutzen der Bildfläche bis in den Randbereich, ohne daß Verzerrungen in der Bildgeometrie auftreten. Die Entspiegelung der Bildröhre ist tadellos, die Darstellung der Farben auf durchschnittlichem Niveau mit einigen kleinen Farbflecken in den Randbereichen, die jedoch die Bildqualität kaum beeinflussen.

Bedienelemente

Direkt unter dem Bildschirm befinden sich die Bedienelemente zur Korrektur von Bildlage und -größe, Helligkeit, Kontrast, Kissenentzerrung sowie der Neigung des Bildes. Auch die Farbtemperatur läßt sich über zwei Regler für Rot und Blau nachregeln. Einmal getätigte Einstellungen werden in sieben Benutzer-Setups gespeichert, daneben gibt es acht werkseitig vordefinierte Einstellungen. Etwas umständlich ist allerdings die Einstellung der Bildlage ausgefallen, denn hierzu müssen jeweils zwei Knöpfe gleichzeitig gedrückt werden. Im Lieferumfang findet sich ein deutschsprachiges Handbuch sowie eine Diskette mit einem DPMS-Screensaver für DOS und Windows, mit dem die verschiedenen Stromspar-Modi des Monitors aktiviert werden.



Am unteren Rand des Monitors befinden sich zahlreiche hilfreiche Bedienelemente.

Fazit

Klare Farben, ein konstrastreiches Bild und die zahlreichen Möglichkeiten zur Korrektur der Bildgeometrie ergeben ein positives Gesamtbild. Auch in Sachen Umweltschutz schneidet der ViewSonic gut ab, denn die Verpackungsmaterialien und die eingesetzten Kunststoffmaterialien sind laut Hersteller recycelbar. Wenn das stimmt, sollten sich hier andere Hersteller einmal ein Beispiel nehmen. Zum (Listen-) Preis von DM 1.199,- erhalten Sie mit dem ViewSonic 15G einen durchweg empfehlenswerten, wenn auch nicht ganz billigen Monitor.

Christian Späthe ■

Technische Daten

Technik: 15-Zoll-Deltaröhre, 0,28 mm Dot-Pitch
Maximale Auflösung: 1.280 x 1.024 Punkten
Maximale Leistungsaufnahme: 110 Watt
Bandbreite: 90 MHz
Horizontale Zeilenfrequenz: 64 kHz
Features: EnergyStar für niedrigen Stromverbrauch im Standby-Modus, dreistufig bis auf unter 5 Watt, strahlungsarm nach MPR-II
Preis: DM 1.199,-
Garantie: 1 Jahr
Hersteller: ViewSonic Technology GmbH, Otto-Brenner-Straße 8, 47877 Willich, Telefon: (021 54) 9 18 80

DOS-Workshop

Von Ordnern und Dateien

Zu den am häufigsten eingesetzten DOS-Befehlen gehören DIR und COPY. Doch wissen Sie, wie man aus diesen und verwandten Kommandos wie XCOPY das meiste herauskitzelt?

Durch Eingabe von DIR erhalten Sie in der Regel eine ungeordnete Aufstellung von Dateien, die ohne Pause über den Bildschirm huschen - im Falle voller Directories keine große Hilfe. Zwar läßt sich die Ausgabe mit Hilfe einiger Parameter in eine brauchbare Form bringen, doch wer mag diese schon immer mit eintippen? Clevere User bauen deshalb in die AUTOEXEC.BAT eine Umgebungsvariable ein, die das DIR-Kommando ein für allemal richtig konfiguriert.

Die wichtigsten Parameter sind /P und /W: /P sorgt dafür, daß DOS nach jeder Bildschirmseite die Ausgabe anhält und auf einen Tastendruck wartet. /W ermöglicht eine Ausgabe über die gesamte Bildschirmbreite, wobei dann allerdings Details die Datum und Dateigröße nicht mehr angezeigt werden. Für die Sortierung zuständig ist der Parameter /O, der von einem weiteren Buchstaben gefolgt wird: Eine alphabetische Sortierung erreichen Sie mit N, eine Sortierung nach Dateiendung mit E. Nach Datum können Sie Dateien mit D sortieren, und mit S werden die größten Dateien zuerst angezeigt. Verzeichnisse können durch Angabe von G vor den Dateien aufgelistet werden, und DoubleSpace-Anwender lassen sich mit C die Dateien sortiert nach Komprimierungsverhältnis anzeigen. Ein Umdrehen der Sortierreihenfolge geschieht jeweils durch Voranstellen eines Minuszeichens.

Die Umgebungsvariable wird beispielsweise wie folgt definiert: SET DIRCMD=/P /OGE

In diesem Beispiel erfolgt eine seitenweise Ausgabe sortiert nach Dateiendung und mit vorangestellten Verzeichnissen. Außerdem lassen sich auch versteckte Dateien anzeigen, indem Sie DIR mit der Option /A aufrufen. Zur Anzeige von Dateien auch in Unterverzeichnissen verwenden Sie den Parameter /S (wie Subdirectory). Der Befehl DIR *.TXT /S beispielsweise zeigt Ihnen nun alle Dateien mit der Endung TXT im aktuellen Verzeichnis sowie in allen Unterverzeichnissen an.

Für den Durchblick

Einen Überblick über die gesamte Verzeichnisstruktur eines Datenträgers bekommen Sie mit dem Kommando TREE. In grafischer Form werden Verzeichnisse und alle darin enthaltenen Unterverzeichnisse ausgegeben. Um auch die Dateien mit anzuzeigen, verwenden Sie den Parameter /F und für eine Darstellung ohne Grafikzeichen den Parameter /A. Sinnvoll ist hier eine Umlenkung der Bildschirmausgabe in eine Datei, die wie folgt geschehen kann: TREE > TEST.TXT. Mit einem Editor läßt sich nun bequem im Text blättern und suchen.

Kopieren und Verschieben

Zum Kopieren oder Verschieben von Dateien stehen die Befehle COPY, XCOPY und MOVE zur Verfügung. Mit COPY werden Dateien oder Dateigruppen, die über einem Platzhalter wie „*" oder „?" spezifiziert werden, kopiert. Mit XCOPY können Sie ganze Ordner mit darin enthaltenen Unterverzeichnissen kopieren, und mit MOVE werden Dateien verschoben und Ordner umbenannt.

Trifft MS-DOS beim Kopieren mit COPY auf eine schon vorhandene Datei, erfolgt eine Abfrage, ob die Datei tatsächlich überschrieben werden soll. Durch Angabe des Parameters /Y ersetzt DOS alle vorhandenen Dateien automatisch. Noch einfacher geht dies durch die Definition einer Umgebungsvariable in der Datei AUTOEXEC.BAT.

Durch SET COPYCMD=/Y belästigt Sie MS-DOS in Zukunft nicht weiter mit Sicherheitsabfragen beim Kopieren.

Für normale Kopieraktionen müssen bei COPY in der Regel keine weiteren Parameter eingegeben werden. Nur wer beim Kopieren auf Nummer Sicher gehen möchte, fügt die Option /V hinzu, die nach dem Schreiben ein nochmaliges Überprüfen der Datei veranlaßt.

Ganz anders bei XCOPY, das in bester MS-DOS-Manier gleich mit einem ganzen Haufen von Parametern versehen werden kann und muß: Um beispielsweise von Laufwerk C: den Ordner TEXTE mit allen darin enthaltenen Unterverzeichnissen auf Laufwerk D: zu kopieren, genügt nicht etwa die naheliegende Eingabe von XCOPY C:\TEXTE*.* D:. Erst die Angabe zweier zusätzlicher Parameter veranlaßt XCOPY, auch die Unterverzeichnisse zu bearbeiten. Die korrekte Befehlszeile lautet daher: XCOPY C:\TEXTE*.* D: /S /E. Recht nützlich ist die Möglichkeit, Dateien nur ab einem bestimmen Erstellungsdatum kopieren zu lassen: XCOPY C:\TEXTE*.* D: /D:01.01.94 kopiert alle Dateien, die ab dem 01.01.94 erstellt oder verändert wurden.

Christian Späthe ■

```
Auflistung der Verzeichnispfade
Datenträgernummer: 2B54-13D5
C:.
├───DOS
├───BACKUP
│   └───WINORIG
├───WINDOWS
│   ├───SYSTEM
│   ├───MSAPPS
│   │   ├───MSINFO
│   │   ├───ARTGALRY
│   │   ├───GRPHFLT
│   │   ├───NOTE-IT
│   │   ├───TEXTCONV
│   │   ├───MSDRAW
│   │   ├───WORDART
│   │   └───PROOF
│   └───TSCDRAW2
├───BALLPT
├───ANYKEY
└───TEMP
```

```
Auflistung der Verzeichnispfade
Datenträgernummer: 2B54-13D5
C:.
+----DOS
+----BACKUP
¦    \----WINORIG
+----WINDOWS
¦    +----SYSTEM
¦    +----MSAPPS
¦    ¦    +----MSINFO
¦    ¦    +----ARTGALRY
¦    ¦    +----GRPHFLT
¦    ¦    +----NOTE-IT
¦    ¦    +----TEXTCONV
¦    ¦    +----MSDRAW
¦    ¦    +----WORDART
¦    ¦    \----PROOF
¦    \----TSCDRAW2
+----BALLPT
+----ANYKEY
+----TEMP
```

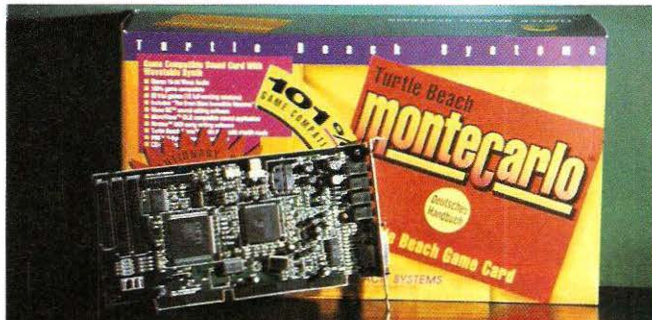
```
│   │   │           MSDRAW.HLP
│   │   │           MSDRAW.REG
│   │   │           16FARBEN.PAL
│   │   │           17GRAU.PAL
│   │   │           47FARBEN.PAL
│   │   │           86FARBEN.PAL
│   │   │           GENI.PAL
│   │   │
│   │   ├───WORDART
│   │   │           WORDART2.EXE
│   │   │           WORDART2.HLP
│   │   │           WORDART2.REG
│   │   │
│   │   └───PROOF
│   │               MSSPEL2.DLL
│   │               MSSP2_GE.LEX
│   │               MSSP_GE.LEX
│   │               MSSPELL.DLL
│   │
│   └───TSCDRAW2
│           TSCDINST.EXE
```

Auf diese Arten können Sie sich die Verzeichnisstrukturen Ihrer Platte anzeigen lassen: Im ersten und zweiten Bild werden nur die Verzeichnisse dargestellt, entweder mit Grafikzeichen oder mit ASCII-Zeichen. Im dritten Bild erfolgt zusätzlich die Ausgabe aller Dateien.

Neue Soundkarten von Turtle Beach

Von Tropez nach Monte Carlo

Die Soundkarten-Profis von Turtle Beach versuchen, nun auch im untersten Preissegment Fuß zu fassen und schicken mit der Monte Carlo eine SoundBlaster-kompatible Karte ins Rennen. Weiterhin neu ist die Tropez, eine Komplettlösung für DOS- und Windows-Anwendungen.





Die Monte Carlo, ausgerüstet mit einem Yamaha OPL-3, aber ohne Wavetable-Synthesizer, bietet ohne zusätzliche Treibersoftware volle Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard. Unterstützt wird die übliche Samplingrate von bis zu 44,1 kHz mit 16 Bit und in Stereo sowie über ein Multi-CD-Interface der Anschluß von Sony-, Matsushita- und Mitsumi-CD-ROM-Laufwerken. Erweiterbar ist die Monte Carlo mit einem OPL-4-Synthesizer, der dann immerhin für akzeptable Wavetable-Sounds sorgen könnte. Bei der Standardversion ist nämlich nur ein softwaremäßiger Wavetable-Synthesizer enthalten, der unter Windows mehr recht als schlecht für General-MIDI-kompatiblen Wavetable-Sound sorgt. Benutzen können Sie diese Funktion ab einem schnellen 386er Prozessor, die Qualität ist allerdings wenig berauschend. Das Preis-Leistungs-Verhältnis fällt bei einem Preis von DM 278,- eher bescheiden aus, denn einfache 16 Bit-Soundkarten mit CD-ROM-Interface gehen heute für unter DM 200,- über den Ladentisch.

Turtle Beach Tropez

Eine Komplettlösung mit allen nur erdenklichen Extras und Erweiterungsmöglichkeiten bekommen Sie mit der Tropez. Kompatibilität zu General-MIDI und - über einen DOS-Treiber - zu MPU bietet der 32-stimmige Synthesizer Wavefront von ICS, der mit einigen Eigenheiten aufwartet: Beim Abspielen von 32 Stimmen wird die Wiedergabefrequenz auf 33 kHz gesenkt, nur bei 24 Stimmen haben Sie die vollen 44,1 kHz zur Verfügung.

Immerhin können Sie die vorhandenen ROM-Samples von nur einem Megabyte durch Aufstecken von zusätzlichem RAM auf bis zu 12 MByte erweitern. Die schon von anderen Turtle-Beach-Karten bekannte Sample-Store-Technologie bietet zu diesem Zweck die Möglichkeit, vorhandene Instrumentenklänge mit Hilfe einer Windows-Software gegen neue auszutauschen oder den Synthesizer komplett mit neuen Samples zu bestücken. Die Qualität der vorhandenen ROM-Samples ist durchschnittlich und in etwa mit einem OPL-4 vergleichbar.

Ein OPL-3 sorgt für die nötige Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard und Sampeln können Sie in voller CD-Qualität. Auch bei dem CD-ROM-Interface orientiert sich die Tropez am technischen Stand der Dinge: Über ein IDE-Interface können ATAPI-kompatible Laufwerke betrieben werden. Komplett deutsch und - wie bei Turtle Beach gewohnt - sehr umfangreich fällt das Handbuch sowie die mitgelieferte Software aus. Der Preis von DM 548,- ist in Anbetracht der gebotenen Features angemessen.

Christian Späthe ■

Technische Daten

Produkt: Turtle Beach Monte Carlo
Sampling: 16 Bit und 44,1 kHz
Kompatibel: AdLib, SB, SB Pro, MWSS, General MIDI
FM-Synthesizer: Yamaha OPL-3
Wavetable-Synthesizer: softwaremäßiger Wavetable-Synthesizer, emuliert unter Windows 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer, bis 2 MByte RAM-Samples
CD-ROM-Interface: Multi-CD für Sony, Matsushita, Mitsumi
Anschlußmöglichkeiten: Mic, Line in, Line out, Speaker, Joystick
Verstärker: 2 x 2 Watt
Sonstiges: nachrüstbar mit OPL-4
Preis: DM 278,-

Technische Daten

Produkt: Turtle Beach Tropez
Sampling: 16 Bit und 44,1 kHz
Kompatibel: AdLib, SB, SB Pro, MWSS, General MIDI
FM-Synthesizer: Yamaha OPL-3
Wavetable-Synthesizer: ICS Wavefront, maximal 32 Stimmen, 1 MB ROM, erweiterbar um 12 MByte RAM
CD-ROM-Interface: IDE für ATAPI-Laufwerke
Anschlußmöglichkeiten: Mic, Line in, Line out, Speaker, Joystick
Verstärker: 2 x 2 Watt
Lieferumfang Software: WavePatch, Wave SE, Sierra Audio Rack, Stratos Manuscript, Jukebox, Sequenzer, MicroWave, Mixer, MousePlayer, CD mit Spiele-Demos
Preis: DM 548,-
Anbieter: M3C Systemtechnik GmbH, Großbeerenstraße 51, 10965 Berlin, Tel. (030) 7 85 60 66

CD-ROM-Laufwerke

?: Warum unterscheiden sich CD-ROM-Laufwerke mit scheinbar gleicher Leistung so deutlich im Preis? Ein Laufwerk von Toshiba beispielsweise kostet 100 Mark mehr als das Modell von Sony - beide arbeiten doch mit Double-Speed, gibt es da etwa Qualitäts- und Leistungsunterschiede? Außerdem: Laufen Filme oder Spiele eigentlich schneller mit einem Triple-Speed-Laufwerk oder können irgendwelche Inkompatibilitäten durch die verschiedenen Geschwindigkeiten auftreten? (René Reiners, Hückelhoven)

!: Die Unterschiede liegen in der Schnittstelle: Während das Modell von Toshiba mit dem aufwendigeren SCSI-Interface geliefert wird, kann das Laufwerk von Sony nur über ein Sony-eigenes Interface angeschlossen werden, das auf vielen Soundkarten zu finden ist. Leistungsunterschiede sind in diesem Fall ebenfalls zu erwarten, denn das Laufwerk XM3401 von Toshiba ist noch immer das schnellste Double-Speed-Modell am Markt - was nicht durch Übertragungsraten von bis zu 370 KB/s liegt, sondern zum großen Teil auch an den phantastischen Zugriffszeiten von knapp unter 200ms. Gerade hier muß man mit starken Unterschieden rechnen.
Beim Abspielen eines Videos von CD-ROM ist heute weniger die Übertragungsgeschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerkes das Problem als vielmehr die Leistung der Grafikkarte. Ein Triple-Speed-Laufwerk bringt also bei heutigen Filmen keine Verbesserung der Qualität (durch weniger Ruckeln) und schon gar keine Kompatibilitätsprobleme: Die Software sorgt schon dafür, daß der Film nicht zu schnell läuft. Auch bei Spielen orientieren sich die Programmierer derzeit noch an Double-Speed-Laufwerken, da diese am weitesten verbreitet sind, und gehen automatisch von einer durchschnittlichen Datenübertragungsrate von wenigstens 150 und höchstens 300 KByte/sec aus. Ein Triple-Speed-Laufwerk ist also noch nicht zwingend notwendig, denn auf absehbare Zeit wird es keine Spiele geben, die so eine hohe Leistung erfordern.

Auflösungs-Erscheinungen

?: Gibt es denn keinen Standard für die Bildschirmauflösungen? Der Flugsimulator 5 von Microsoft bezeichnet eine Auflösung von 640 x 400 mit 256 Farben als SuperVGA, während The 7th Guest von Virgin 640 x 480 Punkte als SuperVGA definiert. Unter Windows werden dagegen 640 x 480 Punkte als VGA-Auflösung bezeichnet und erst die 800 x 600 Punkte dürfen sich SuperVGA nennen. Ägypten? Rembrandt? (Michael Bohnert, Weinheim)

!: Der einzige offizielle Standard im Zusammenhang mit Grafikauflösungen stammt bislang von der VESA-Kommission (Video Electronics Standards Association). Der von der VESA definierte SVGA-Standard beschreibt, wie Programmierer eine gewünschte Auflösung auf einer Grafikkarte einschalten. Hierbei wurden nicht einzelne Auflösungen mit Bezeichnungen bedacht, sondern generell eine Reihe von sinnvollen Auflösungen und Farbtiefen bis zu 1280 x 1024 Punkten in True-Color definiert. Die Bezeichnungen VGA oder XGA stammen noch aus einer Zeit, als IBM seine PS/2-Modelle und die Grafikadapter XGA bzw. 8514/A anbot. Ursprünglich beherrschten diese sogenannten VGA-Grafikkarten Auflösungen von 640 x 480 mit 16 Farben und 320 x 200 mit 256 Farben. Alles, was in den folgenden Jahren für höhere Auflösungen und Farbtiefen sorgte, wurde mit SuperVGA oder SVGA bezeichnet. Einheitliche oder gar genormte Bezeichnungen für Auflösungen wie 800 x 600 oder 640 x 480 Punkte existieren also im Grunde genommen gar nicht.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Abstürze beim Aufnehmen von Soundsamples

?: Beim Aufnehmen von Sounddateien unter Windows stürzt der Rechner nach wenigen Sekunden ab. Windows gibt dabei die folgende Fehlermeldung aus: „Spectrum Sound Hardware is not installed. Eine in der SYSTEM.INI-Datei angegebene Gerätedatei kann nicht geladen werden: C:\WINDOWS\SYSTEM\VPASD.386." Meine Soundkarte ist eine Logitech Soundman Games, die Software das mitgelieferte MCS Musik-Rack und der Rechner ein 486 DX2/66 PCI von Vobis. (Thomas Wutke)

!: Die von Windows angegebene Datei VPASD.386 ist der Gerätetreiber für die Soundkarte - kann diese Datei nicht ordnungsgemäß geladen werden, funktioniert die Karte unter Windows nicht. In der Systemsteuerung unter „Treiber entfernen" deaktivieren Sie erst einmal alle vorhandenen Treiber für die Karte, stecken die Karte probeweise in einen anderen Slot, wählen einen anderen DMA-Kanal und wechseln den IRQ. Jetzt wird die Karte und die Software (!) komplett neu installiert. Tritt der Fehler dann immer noch auf, dürfte der DMA-Zugriff der Soundkarte mit dem PCI-Board nicht korrekt funktionieren. Hier muß der Händler für kostenlosen Umtausch sorgen, im schlimmsten Fall müssen Sie sich von Ihrem Motherboard oder der Soundkarte trennen.

Zu wenig Speicher unter Windows

?: Unter Windows, das ich kürzlich in der aktuellen Version 3.11 auf meinem Rechner installierte, kann ich keine DOS-Programme starten. Stattdessen erhalte ich nur Fehlermeldungen wie „falsche Systemversion". Woran kann das liegen? (Martin Rakowitz, Offenbach)

!: Häufig führt schon Speichermangel unter Windows zu abenteuerlichen Fehlermeldungen. Gerade mit nur 2 MByte Hauptspeicher ist für DOS-Anwendungen kaum noch freier Speicher vorhanden. Das beschriebene Problem kann jedoch auch mit dem Treiber Ihrer Grafikkarte zusammenhängen. Ändern Sie die Auflösung unter Windows auf 640 x 480 Punkte mit 16 oder 256 Farben oder installieren Sie den im Lieferumfang von Windows enthaltenen Standard-VGA-Treiber. Läßt sich der Fehler damit beheben, sollten Sie sich aktuellere Treibersoftware für Ihre Grafikkarte besorgen.

COMING UP!



Dark Forces

Bereits im Vorfeld als Doom 3 gehandelt: Dark Forces von LucasArts - der Hersteller, dem nachgesagt wird, er hätte noch nie ein schlechtes Spiel auf den Markt gebracht, entführt Sie auf Darth Vaders Todesstern. In einer superschnell berechneten 3D-Umgebung kämpfen Sie gegen die Truppen des Imperators - ein Test, den Sie nicht versäumen sollten.

Wings of Glory



Wenn Origin eine Flugsimulation plant, kommt selten etwas Schlechtes dabei heraus. Leider ist es bis jetzt so, daß der Strike Commander bis jetzt noch von keinem nachfolgenden Origin-Flugsimulator geschlagen wurde. Mit Wings of Glory könnte das anders werden. Wir begeben uns für Sie auf einen Ausflug in eine Zeit, wo Männer noch echte Kerle waren und es Flugzeuge nur in der Cabrio-Version gab.

CES Las Vegas



Das Weihnachtsgeschäft ist abgeschlossen, und die Softwarehersteller können sich wieder den neuen Produkten für´s Frühjahr widmen. Die Winter-CES in Las Vegas zeigt auf, welche Trends wir zu erwarten haben und was im einzelnen für die nächsten Monate an neuen Spielen geplant ist. Redakteur Oliver Menne wird sich für die PC Games auf der größten Computerspiele-Messe der Welt umsehen. Den Messebericht mit interessanten Interviews, zahlreichen Neuvorstellungen und Gerüchten lesen Sie in der März-Ausgabe.

Vergleichstest VR-Helme



Das Jahr 1995 kann ganz offiziell als das Jahr der Virtual Reality-Systeme bezeichnet werden. Dem ganz neuen Peripherie-Gerät Virtual Reality-Helm widmen wir deshalb in der nächsten Ausgabe ein großes Special mit Vergleichstest. Bis jetzt werden Ihnen vielleicht nur die Systeme VFX-1 und I-Glasses bekannt sein, aber es gibt noch weitere. Unser Spürhund Markus Krichel ist auf die Fährte der neuen Helme bereits angesetzt. Er wird sich im Land der unbegrenzten Möglichkeiten nach allen neuen Geräten umsehen, mit denen Sie an Ihrem PC in die virtuelle Realität eintauchen können.

Space Quest 6



Roger Wilco strikes back! Nachdem King´s Quest 7 endlich fertiggestellt ist, kann man sich bei Sierra ganz der Fertigstellung des sechsten Teils der Weltraum-Saga widmen. Wenn Sierra rechtzeitig mit einer spielbaren Version fertig wird, können wir Ihnen bereits in der nächsten Ausgabe ein Review präsentieren.

Die nächste PC Games erscheint am 8. Februar im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Redaktion Tips und Tricks:
Neil Harris, Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Markus Krichel, Petra Maueröder, Thomas Brenner, Harald Wagner, Lars Geiger

Titelgestaltung: Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 0 2 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 6832 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 9 68 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk: Astat Media GmbH

Titel PC Games: © Dark Forces

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,-; mit CD-ROM DM 99,-; PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

